



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

6,95€ Nº1 DICIEMBRE 2006



HALO 3

TODOS LOS DETALLES
DEL **MODO**
MULTIJUGADOR
DEL MEJOR JUEGO
DE LA HISTORIA

Y ADEMÁS...

BATTLEFIELD BAD COMPANY

DRAGON

RAINBOW SIX VEGAS

CALL OF DUTY 3

PRO EVOLUTION SOCCER 6

FIFA 07

F.E.A.R.

NEED FOR SPEED CARBONO

SONIC THE HEDGEHOG...



DVD 10 DEMOS

DEAD RISING, JUST CAUSE,
TEST DRIVE UNLIMITED,
TABLE TENNIS...

GEARS OF WAR

BIENVENIDO AL
INFIERNO EN LA TIERRA

¡LLEGAN LOS REYES MAGOS!

GANA ESTOS REGALOS
CON LA REVISTA OFICIAL XBOX 360

3 CONSOLAS XBOX 360
25 SUSCRIPCIONES AL LIVE
90 JUEGOS... Y MUCHO MÁS

¿Cómo te ha cambiado la vida el ADSL?

Cuéntanoslo en

lavidaen3megas.com

y gana **10.000€**

Consulte bases de la promoción en www.lavidaen3megas.com

Telefónica

UNA
REVISTA
M
MARCA



00001

9 771887 110007

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Sólo con **Vodafone live!** tienes licencia para disfrutar del videojuego de "Casino Royale"

CASINO
ROYALE
7

Estreno el 24 de noviembre



Descárgate en exclusiva el videojuego de "Casino Royale" y conviértete en James Bond. Ponte al Servicio Secreto de Su Majestad y vive el peligro de cerca durante quince misiones especiales con tu móvil **Vodafone live!**

Encuétralo en tu **Menú Vodafone live!** → Videojuegos 
o envía **JUE 007** al **521**

Recuerda que sólo pagas 50 cént. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.

Infórmate en el **1444** o en www.vodafone.es/live

Videojuego 3€. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Casino Royale ©2006 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. 007 Gun Logo and related James Bond Trademarks ©1962-2006 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. Casino Royale, 007 and related James Bond Trademarks are trademarks of Danjaq, LLC. All Rights Reserved. A United Kingdom - Czech Republic - German - USA Co-Production.



vodafone



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Bienvenido



Director: David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

SE ACABÓ LA ESPERA. Los jugadores de Xbox 360 por fin tenemos un lugar donde poder conocer a fondo todas las novedades sobre nuestra consola, y no sólo eso, sino también probarlas en casa sin tener que ahorrar durante un tiempo para poder comprarlas. Pero no queremos quedarnos simplemente en ser un medio de comunicación más donde leáis cosas frías acerca de Xbox 360, y para ello necesitamos vuestra colaboración. Que nos preguntéis sobre ese juego que no llega nunca y al que queréis jugar, esas imágenes que siempre quisisteis ver o esos títulos que dan tanto que hablar en los foros. Que nos retéis en Xbox Live, que organicemos ligas, campeonatos enteros, que nos enviéis vuestras opiniones, que nos pidáis ayuda... Esta revista es tan vuestra que sois uno, dos, cien mil más los que pertenecéis a esta redacción, así que no os cortéis a la hora de llamar, contarnos o escribirnos.

No sólo esperamos estar a la altura de vuestra confianza y ofrecer la mejor información sobre los juegos de Xbox 360 en España, sino crear una verdadera comunidad de jugadores y amigos unidos por algo grande: Xbox Live.

¡Nos vemos en Xbox Live!



¡I-M-P-R-E-S-C-I-N-D-I-B-L-E!
Hemos tenido la suerte de comenzar nuestra andadura en esta revista analizando uno de los mejores juegos de 360.



Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



DÉJATE VER: La cámara de Xbox 360 va ampliar las posibilidades de comunicación de los jugadores y las de creación de los desarrolladores.



Arte: Marisol
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



VACÍA EL DISCO DURO Y JUEGA: Las demos jugables de nuestro DVD te va a liberar de espacio tu consola y te va a presentar auténticos juegazos.



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



HALO 3: La tercera entrega de Halo está a la vuelta de la esquina y hemos tenido acceso a una entrevista de nuestros colegas ingleses de la OXM. No te la pierdas.



Reviews:
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



Director: David Sanz
Redacción: Chema Antón
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Gustavo Maeso, Xcast, Marble, Jorge Núñez, Jorge Quiroga, José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palomo y Juan Manuel Castillo.
Pº de la Castellana, 66, 2ª planta
28046 Madrid. Tfn. 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Marketing: José Antonio Pacheco
Jefe de Publicidad de Revistas de deportes: Conrado Godoy

NOVEMEDIA S.A.
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfn. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director general: Eliseo Soría
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, Entreplanta, 28046 Madrid. Tfn. 91 321 69 64 - 680 58 27 38
Coordinación: Aurora Fernández
Tfn. 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfn. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González. Andulza. Tfn. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfn. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfn. 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfn. 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfn. 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfn. 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS:
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h. V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN:
Andrea Beneras / Jesús González.
IMPRESA: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid). Tfn. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN:
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfn. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006

RECOLETOS GRUPO DE COMUNICACIÓN S.A. Madrid 2006. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, distribuida, comunicada públicamente o utilizada, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma, ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, ni modificada, alterada o almacenada sin la previa autorización por escrito de la sociedad editora. Queda expresamente prohibida la reproducción de los contenidos de la Revista Oficial XBOX 360 a través de recopilaciones de artículos periodísticos, conforme al Artículo 32.1 de la LEY 23/2006, texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. Para autorizaciones, propiedadintelectual@recoletos.es





DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA N°1 DE XBOX 360

XBOX 360

LA REVISTA OFICIAL XBOX

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL
EN PORTADA

PÁGINA
08

GEARS OF WAR

La joya de la corona de Microsoft para estas Navidades analizada a fondo. ¿Estás preparado para combatir por tu vida?

GAN A UNO DE LOS
10 GEARS OF WAR
QUE SORTEAMOS



XBOX 360 LISTA

- 008 En portada: **Gears of War**. La joya de la corona de Microsoft para estas fiestas.
- 020 Todas las novedades de nuestro DVD exclusivo
- 038 Llega la Navidad y ¡nosotros somos los reyes! Los mejores packs de fin de año y nuestro ¡gran concurso de bienvenida!
- 040 Todo lo que necesitas saber del mundo Xbox 360
- 042 Halo 3 Mapas multijugador y entrevista con Bungie ¡sólo para ti!

INPUT

Los creadores de los juegos favoritos de la última generación

050
052

Input: Mensaje Recibido
Conoce a los creadores de esa maravilla llamada Viva Piñata.



¡Los creadores de Viva Piñata te desvelan todos los secretos!

PÁGINA
52

Hemos jugado... y lo queremos



¡SUSCRÍBETE!

PÁGINA
49

Ahorra un 30% y puedes ganar fabuloso Gears of War.

Lo mejor que está por venir dentro del mundo Xbox 360

- 062 Battlefield Bad Company
- 066 Eragon

¡SÍ, ES HALO 3!

Es, sin duda, el juego más esperado por todos. Te ofrecemos los detalles multijugador y una entrevista con los desarrolladores de Bungie.

PÁGINA
42



Contenidos

Todo ordenadito para que no te pierdas ni un solo juego

**SORTEAMOS 90 JUEGOS
¿QUIERES UNO?
VE A LA PAG. 38**



ÍNDICE DE JUEGOS

Battlefield Bad Company	62
Burnout Revenge	34
Call of Duty 2	30
Call of Duty 3	72
Dead Rising	24
Eragon	66
F.E.A.R.	80
FIFA 07	78
Fight Night Round 3	36
Gears of War	8
Ghost Recon Advanced Warfighter	28
Halo 3	42
Just Cause	22
Marvel Ultimate Alliance	86
NBA 2k7	88
NBA LIVE 07	88
Need for Speed Carbon	82
Prey	96
Pro Evolution Soccer 6	76
Rainbow Six Vegas	68
Saints Row	26
Splinter Cell Double Agent	84
Sonic The Hedgehog	90
Table Tennis	27
Test Drive Unlimited	32
Tomb Raider Legend	26

38 ¡GRAN CONCURSO!

Queremos darte la bienvenida con el mejor de los concursos. Gana un montón de regalos sólo con mandar un sms al 7788*

*coste del mensaje: 1,2 € + IVA

- 068 Rainbow Six Vegas
- 072 Call of Duty 3
- 076 Pro Evolution Soccer 6
- 078 FIFA 07
- 080 F.E.A.R.

- 082 Need For Speed Carbon
- 084 Splinter Cell: Double Agent
- 086 Marvel Ultimate Alliance
- 088 NBA 2k7 vs NBA LIVE 07
- 090 Sonic the Hedgehog



- 66 ERAGON
El Señor de los Anillos del Siglo XXI

XBOX 360 LIVE VISION

Todo lo que puedes hacer con ella... y más.

56



¡EN EL DVD!

20

**TENEMOS
10 DEMOS
JUGABLES**

JUEGA A DEAD RISING, TEST DRIVE UNLIMITED, JUST CAUSE, TOMB RAIDER: LEGEND, SAINTS ROW, BURNOUT REVENGE... ¡NO PARES DE JUGAR!

MÁXIMA PUNTUACIÓN

- 96 JUST CAUSE
¿Cansado de pasear por San Esperito perdido como un pulpo en un garaje? No vuelvas a pasarlo mal.

- 98 PREY
Esto de la falta de gravedad ha vuelto loco a más de uno. Con nuestros mapas podrás alcanzar tu objetivo.

- 100 BAZAR XBOX LIVE
En el bazar de Xbox Live puedes encontrar de todo. Visita el top ten y disfruta de las mejores descargas.

No te quedes atascado en tus juegos favoritos.



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

La captura



TEST DRIVE UNLIMITED
No hay nada como una carrera en plena
autopista para soltar un poco de adrenalina

*captura de OXM UK

mándanos tus capturas a xbox360@recoletos.es



UN NUEVO COMIENZO



"SONIC HA VUELTO Y CON MEJOR PINTA
QUE NUNCA EN XBOX 360."

- XBOX 360



SONIC
THE HEDGEHOG™

ENTRA EN LA ERA SONIC

12+
TM

www.pegi.info



SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA 2006. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

SEGA®

www.sega-europe.com



GEARS OF WAR

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESCINDIBLE

SÓLO EN
XBOX 360

Ni siquiera en tu imaginación habría surgido un rival tan despreciable, una lucha tan violenta...



Analizado por:
Chema Antón

Vas de columna a columna en los pasillos del metro. Consideras temeraria la idea de subir por las escaleras mecánicas porque temes encontrarte de bruces con un alienígena de tres metros. Tienes miedo. En tu cabeza no deja de sonar la melodía de Tears for Fears "Mad world", versionada por Gary Jules. Sin duda, estás contagiado por **Gears of War**. Hasta hoy, cualquiera se apuntaba a la guerra. Todos los videojuegos con armas de por medio te decían: "¡Venga chaval, ámate, vente a pegar unos tiros!". A mí se me han quitado las ganas de

»GoW acaba con el
estilo machote del
Jefe Maestro

coger un fusil. **Gears of War** me hace pensar que quizá hagan ¡demasiado daño!

GoW te enseña desde el primer momento a saber buscar un buen lugar para cubrirtte, lejos de cualquier posibilidad de emboscada, con la retaguardia protegida por un muro o por un compañero bien armado y con el frente despejado para poder ver lo que se te viene encima y saber encajar cómo afrontarlo. **GoW** acaba con el estilo machote del Jefe Maestro que puede con todo a base de tiros entre ceja y ceja y los bolsillos llenos de granadas. De hecho, con la forma de jugar en *Halo*, es posible que ninguno de vosotros aguante más de lo que lo

DENTRO DEL COMBATE

Las 3 cámaras perfectas

Existe un elemento que podía añadir todavía más tensión a la acción de GoW: la cámara. Los diferentes encuadres que van desde la tercera persona a la cámara al hombro pasando por una espectacular cámara subjetiva.

FALSA PRIMERA PERSONA: Basta con que presiones el gatillo izquierdo para que la cámara pase por encima del hombro de tu personajes para ofrecer una vista "casi" en primera persona como en cualquier shooter del género.



LA CÁMARA SUBJETIVA: ¿Has visto alguna vez imágenes de reporteros de guerra corriendo tras un soldado? en GoW se consigue utilizar ese punto de vista para crear la sensación de estar dentro de la guerra, en mitad del combate.

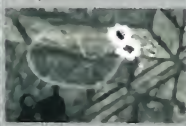


UNA 'PELI' DE ANIMACIÓN: Cada uno de los episodios está enlazado con el anterior con excelentes escenas de animación llenas de detalle y que cargan de dramatismo cada momento de tensión.



IDENTIFICADORES

Cada soldado caído en combate deja tras de sí un identificador CGO. De ti depende recuperarlos y llevartos a las oficinas. Eso sí, se te recompensará por recuperar un tercio, la mitad o todas las chapas (10, 20 o 30 CGO).





GEARS OF WAR

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: EPIC

JUGADORES: 1-2 (CO-OP)

PANTALLA PARTIDA/SYSTEM

LINK), 2-8 (VERSUS SYSTEM

LINK), 2 (VERSUS PANTALLA

PARTIDA)

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2 CO-OP,
2-8 VERSUS

A TU MEDIDA: SKINS PARA
JUGADORES ONLINE

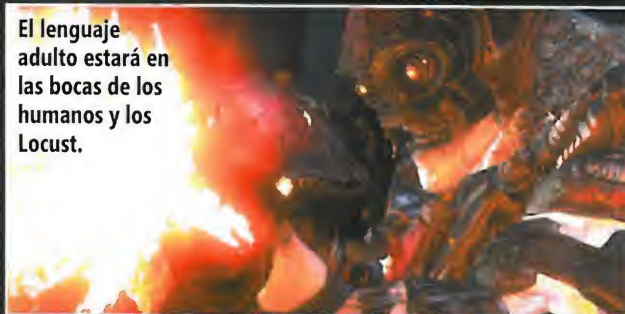
hice yo... dos muertes consecutivas en el primer enfrentamiento del primer nivel. Sencillamente, en **Gears of War** no tiene sentido el enfrentamiento frontal porque sí. Y si no, Epic no le habría dedicado horas y horas al diseño de unos escenarios llenos de gigantescos bloques de piedra, columnas, carrocerías de coches o simplemente mobiliario doméstico. No quiero decir que no existan momentos en los que puedas olerle el aliento a un Locust, sino que no debe ser ese el modo de combate habitual... porque morirás. Mucho. De verdad. Así de sencillo. El enfrentamiento cuerpo a cuerpo en **GoW** existe, de hecho es brutal y apetece experimentarlo de vez en cuando. Sobre todo cuando ves a un Drone despistado (los soldados Locust más habituales) y te puedes acercar a él, muchas veces no sabes si volarle la cabeza con tu pistola (¡santa Magnum!) o golpearle con la poderosa culata de tu Lancer. Además en esta última arma existe algo que seguro que muchos ya habéis visto en algún video o imagen y que consiste en que la parte

inferior del cañón del arma cuenta con una sierra eléctrica para deshacernos de los cuerpos agonizantes de los enemigos y, sobre todo, para algún enfrentamiento cuerpo a cuerpo inevitable y partir al enemigo en dos mitades (muy, muy, muy bruto y sangriento). Basta con presionar B para oír rugir y ver echar humo a esta frivolidad. Es entonces cuando se te pasa por la cabeza cómo es posible que a nadie se le hubiese ocurrido antes. Y sonrías.

Pero por lo general el enfrentamiento de cerca sólo será habitual con los Wretch, unos pequeños seres muy ágiles y rápidos, pero también extremadamente débiles a los que les basta un ¡uh! para morir. Dispara algo, lo que sea, y dos o tres estarán panza arriba. Por cierto, mira el techo, suelen estar ahí.

El núcleo central del juego está en un duelo lleno de acción y disparos, ¡cómo no!, pero desde posiciones seguras. Consiste en un constante tira y afloja entre los CGOs y los Locusts que se resume en ir de una posición a otra para buscar el mejor disparo e ir

El lenguaje adulto estará en las bocas de los humanos y los Locust.



CARGA RÁPIDA

Peligro. Tienes que recargar. Acierta con la segunda pulsación del botón derecho en la parte más iluminada para que no se te atasque.



TEME LA OSCURIDAD Aprovechate de la luz, ¡sobre todo por la noche!

El Locust más temible que te vas a encontrar es el Kryll, una especie de murciélago. Estas 'pirañas' del aire pueden arrancarte la carne en segundos y eso no se cura. ¡Permanece cerca de la luz cuando estés en la calle de noche!



Dispara a las bombonas de gas para crear balizas luminosas y desplázate entre ellas.



Empuja los coches en llamas que se muevan para iluminar las calles.



En ocasiones te encontrarás con focos en mitad de la calle que puedes encender.



Saca de su agujero a los Kryll utilizando foganazos.

NO TE DEJAS LLEVAR POR LA EMOCIÓN

LOS AFICIONADOS PIENSAN QUE ES UN HÉROE

LA JUNTA DIRECTIVA QUIERE RENOVARLE EL CONTRATO

TU SABES QUE SU MEJOR MOMENTO YA HA PASADO

PIENSA COMO UN MANAGER

Puede que haya sido un goleador legendario, pero tu sabes que sus lesiones le permitirán jugar otro año, cómo mucho. Véndele ahora y podrás fichar dos nuevos jugadores que te harán ganar el título la próxima temporada.

Desde fichajes y tácticas hasta cambios de moral y demás quebraderos de cabeza, tendrás que soportar la presión de todos lados y tomar las decisiones correctas. Porque tú y solo tú, debes dirigir a tu equipo a través de todos los partidos para ganar la liga.

Deja de pensar como un aficionado. Empieza a pensar como un manager.



www.footballmanager.net

3+

www.pegi.info

A LA VENTA EN DICIEMBRE PARA XBOX 360

www.sigames.com



SEGA®

www.sega-europe.com

© Sports Interactive Limited 2007. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

FINALES FELICES Aprende a ponerle un lazo a tus enemigos...

No todo es matar bichos y más bichos, sino en hacerlo con gracia. *Gears of War* te permite acabar con la existencia de algunos rivales con humillación incluida, al más puro estilo de los beat 'em ups...



EJECUCIÓN: Acércate a tu rival por detrás sin que se dé cuenta y podrás volarle la tapa de los sesos... Sí, salpica, pero merece la pena ver como la pared cambia de color.



MUERDE EL BORDILLO: En ocasiones verás a rivales esperando a ser revivido por un compi... Estará de rodillas. Tú eres grande. Tus botas también. ¿Te dice algo *American History X*?



LA MATANZA DE TEXAS: Presiona B. Algo suena y echa humo, una sierra eléctrica. Acércala a un rival y córtale en dos. ¿Quién limpiará los cristales?

acabando con rivales. Digamos que lo que tienes que hacer para sobrevivir a *GoW* es aprender bien que no debes disparar si no estás cubierto, que los "malos" en seguida saben dónde estas y no todos son demasiado amables por lo que disparan a dar y eso Marcus lo notará en sus propias carnes. Por lo tanto, busca cobertura, asómate y elige una víctima, agáchate, asómate de nuevo y dispara, agáchate, cambia de posición, asómate y busca una víctima,... y así nivel tras nivel. Considerando que el esquema de los anteriores shooters consistía en "entra en una sala y cárgate a todo lo que se mueva", parece

que *GoW* ha dado un paso hacia delante. Pero ojo, *GoW* no es un shooter al uso. De hecho verás a tu personaje en tercera persona con la cámara por defecto, un poco por encima del hombro. Sólo presionando el gatillo izquierdo la cámara se desplazará a una falsa vista en primera persona. Desde cualquiera de las dos posiciones puedes disparar pero, claro, en la vista de primera persona será mucho más preciso el disparo. Además, cuando estás en zonas de cobertura y disparas sin más, tu personaje sacará el brazo por encima de su protección para disparar sin mirar. Sin embargo, al seleccionar

la vista en primera persona, el personaje se levanta, y se expone. Cuenta con un mejor disparo, pero es mucho más vulnerable. Eso sí, con soltar el gatillo izquierdo volverás a tu zona de protección. Esta facilidad para pasar de una vista a otra es lo que hace que se convierta en un shooter muy ágil a pesar de ser un juego de acción en tercera persona. Lo tengo que decir, no puedo evitarlo. Me duele, pero tengo que decirlo. *Gears of War* es genial, pero... el botón A me está volviendo loco. Vamos a ver. La búsqueda de cobertura es visual, miras a un lado o a otro y consideras que una esquina, una pared, una puerta o algo te va a servir para cubrirte, perfecto. Sin embargo, para que tu personaje se adhiera a ese objeto en pantalla y lo empiece a usar como protección debes mantener presionado A con el movimiento del personaje

»La facilidad del cambio de cámara lo convierte en un ágil shooter

El símbolo de tu compañero en rojo te indica que está herido y puedes reanimarlo.



¿Y-MPORTA?

Si dejas presionado el botón Y cuando aparece su icono en pantalla, tu mirada se dirigirá de forma automática a puntos de interés como la persona que habla, alguna clave para batir a los 'jefes de nivel'. Nunca son imprescindibles, pero en ocasiones sí que resultan útiles.



DATO: 91.000 tipos de pintura
para coches

INFORMACIÓN
www.needforspeed.es

COMIENZO DEL PROYECTO | FECHA DE ENTREGA

03|01|05|02|11|06



Con las ciudades saturadas de carreras callejeras y los circuitos de drift legalizados, los auténticos tuners deciden emigrar a las montañas. Mejor dicho, a los cañones, donde todo empezó décadas atrás con las carreras japonesas.

En un circuito, un drift bien ejecutado es una maravilla de la física y desborda espectacularidad, pero en un camino montañoso, el riesgo y la adrenalina se multiplican por 1000

En las cámaras callejeras, una mala noche termina con la poli confiscándote el coche y destrozándote. En los cañones, una mala noche termina con un barranco de 60 metros y el coche destrozándote a ti.

Como muchos de nosotros, Andy Blackmore dibuja coches, sólo que él lo hace muchísimo mejor. Blackmore es uno de los diseñadores del estudio EA BLACK BOX de Vancouver. Antes trabajaba para McLaren y ahora se pasa el día creando y visualizando increíbles imágenes de coches exóticos, americanos y japoneses. En Need for Speed Carbon, Blackmore ha añadido más de 200 bocetos artísticos.

Aquellos jugadores a los que les guste ensuciarse las manos podrán utilizar la revolucionaria herramienta "sculptor" en el garaje de Need for Speed Carbon. Moldea en tiempo real los kits de carrocería, capós, tomas de aire o cualquier otro detalle creado por Blackmore y su compañero Mike Hayes. Según Blackmore, lo mejor de trabajar en el mundo digital es que puedes dejar de lado la legalidad.

LA LUCHA POR LA

equipos | Puro talento para ganar carreras. Sólo reclutando un equipo sólido construirás el camino hacia la victoria.

lanzador

Buen jugador de equipo. Crea la fuerza aerodinámica que te catapulta a la cabeza del pelotón.

explorador

Siempre alerta. Conoce el mapa a la perfección y sabe encontrar atajos.

bloqueador

Duro. Agresivo. Convierte la vida de tu rival en un infierno y te despeja el camino.

CIUDAD
SE DECIDE
EN EL CAÑÓN.

inventor

Maestro de las modificaciones. Añade kits de carrocería, tomas de aire, tubos de escape, alerones...

mecánico

Sabe darle potencia a tu motor. Tiene buenos contactos y consigue descuentos en coches y repuestos.

manipulador

Te quita a la poli de encima... También consigue dinero extra cuando ganas alguna carrera.



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS.

7+

[illegible]

»El 'bicho' estará cerca si empieza a salpicar la sangre a la pantalla

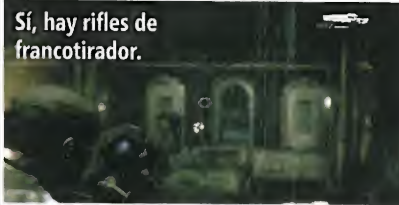
en dirección al objeto. Entonces su espalda se pegará a éste y podrás movernos en total protección. Agachados si es un bloque de piedra, de pie en las paredes. Vale, de acuerdo. Me gusta. Ahora, si quieres pasar de zona de cobertura a zona de cobertura sin exponerte tienes que ir hasta un extremo del objeto que te protege y aparecerá un ícono en pantalla que representa el movimiento de tu personaje (en un mismo sitio puede cambiar si dirigimos el stick de movimiento hacia un lugar u otro) y además tienes que presionar A. Bueno, no es complicado y tiene sentido, al final es como buscar una zona de cobertura. El problema viene cuando te percatas de que tu personaje anda, camina rápido, pero no corre. Bueno, corre, pero sólo si presionas A (por cierto, con un excelente trabajo de cámara subjetiva en tercera persona). Cuando dejas presionado el botón verde, tu personaje se agacha y empieza a correr con el peligro de que si pasas cerca de algo que pueda ser una zona de cobertura, se quede pegado como una lapa. Mi pregunta es si era imprescindible que esta acción se realizase con el mismo botón. Si todavía no has jugado te puede parecer excesivo el comentario, pero cuando estás en mitad de la acción o te persigue un Berserker y quieres correr, pero vas pegándote de columna en

columna...¡buf! Te cabreas mucho con Epic. Por lo demás el control es perfecto. Quizá en el cuerpo a cuerpo resulta poco intuitivo lo de presionar B y el sistema de cámara en tercera persona no te permite asimilar bien cómo de cerca está "el bicho" hasta que no empieza a salpicar la sangre a la pantalla... por cierto, para entonces ya suele ser demasiado tarde. Un elemento que se añade gran tensión al juego es la posibilidad de "jugártela" a hacer una recarga rápida. En lugar de dejar que el personaje realice su operación habitual de recarga con su pérdida de tres segundos (que en un combate pueden ser vitales), puedes realizar una recarga rápida con un minijuego. Si algo me ha gustado de **Gears of War** es la capacidad para meternos de lleno en su mundo. Para transportarnos de una forma global, y no sólo por la historia, a un hábitat desolador de un mundo en ruinas. El trabajo artístico es impresionante. En cada una de las estancias que vas recorriendo encontrarás montones de elementos diferentes. Sinceramente, no te vas a sorprender porque puedas interactuar con todo, todas las puertas se abran o puedas romper cualquier cosa... no. Ese no es el secreto de **GoW**. Sin embargo, la ambientación contiene algo que la hace superior. En un primer momento fue la grandiosidad de las



¡QUÉ BLANDITO!

Además de la habitual cobertura (bloques de hormigón, chasis de coches, columnas,...) hay muchísima cobertura 'blanda' en Gears of War. Sofás, pianos,... servirán de defensa pero poco a poco se irán degradando y protegerán menos por lo que tendrás que estar atento a buscar una nueva cobertura. Eso, o deberás terminar de destruirlo y a tu enemigo detrás.



LOCUST VS CGO El modo multijugador te va a hacer gritar de placer...

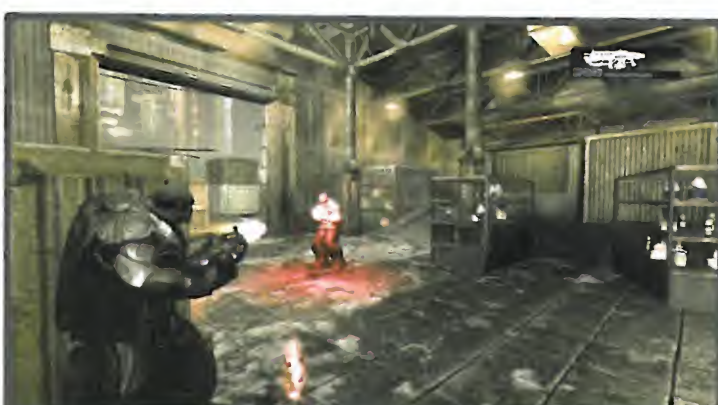
Además de la genialidad del juego cooperativo, Gears of War ofrece diez mapas en tres modos Versus -Zona de Guerra (eliminación del otro equipo), Asesinato (aniquilación al líder del otro bando) y Ejecución (asesinato con ejecución final de los enemigos para ganar puntos). El modo multijugador es realmente rápido, los mapas están muy equilibrados y los golpes de 'humillación' hacen que la experiencia de juego sea cada vez diferente.

Además se te permite curar a un compañero herido (que está en el suelo mientras éste pulse A para mantener el latido de su corazón) y que así vuelva a combatir. Eso sí, como llegue un adversario antes que tú, el 'pobre' será decapitado, cortado en dos o su cabeza será aplastada contra el suelo. Y encima con los gritos de la víctima si está usando un comunicador de Xbox Live. En muchos de los mapas del modo multijugador existen zonas llenas de armas

que suelen estar entre los puntos de partida de ambos bandos. Después de cada ronda se cambian los puntos de partida. Lo que resulta tremendamente doloroso es que debido a la política de Xbox Live, es imposible jugar partidas puntuables con los amigos que tú quieras. Se trata de un pequeño precio que pagar frente a una experiencia de juego tan brutal. Además dentro de puy poco ya habrá contenidos descargables en el Bazar de Xbox Live.



El Martillo del Alba es un precioso modo de acabar con un 'campero' atrevido.



La cobertura es todavía más importante en el modo versus, los rivales no tienen piedad.

1

EL VIDEOJUEGO
DE BALONCESTO
MÁS VENDIDO*



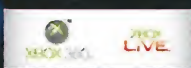
NBA LIVE 07

3+

www.pegi.info

© 2006 Electronic Arts Inc. EA, EA GAMES, EA SPORTS y el logotipo EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y en otros países. Todos los derechos reservados. La NBA y las identificaciones de sus jugadores son marcas comerciales o marcas registradas de la NBA y sus afiliados. EA SPORTS y el logotipo EA SPORTS son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y en otros países. EA SPORTS y el logotipo EA SPORTS son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y en otros países. EA SPORTS y el logotipo EA SPORTS son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y en otros países.

PC
DVD
ROM



PlayStation 2



www.nbalive07.com
www.paugasol.com



* Fuente: GFK año 2005-2006 para las plataformas PC, PlayStation 2 y Sony PSP

¿ME HABLAS AMÍ?

Hay muy pocas órdenes para dar a tu equipo en *Gears*, aunque tampoco las vas a usar demasiado. La mecánica es tan sencilla como presionar el botón izquierdo para ver el estado de tus hombres y luego mandarles atacar (A), Alto el fuego (B) o Reagruparse (Y).



El símbolo rojo sobre la mirilla indica desde dónde te disparan.

construcciones lo que a mi me llamó la atención. Grandes columnas, portones, escalinatas, pasillos infinitos que plasmaban una idea de civilización humana muy poderosa y que a cualquiera le traslada a catedrales góticas, castillos medievales o palacios renacentistas. Luego es la soledad. Todo está vacío, muerto. En las fases iniciales ni siquiera hay fuego. Hace tiempo que se

parecían de plástico. En esta ocasión no dejan de parecerlo, pero la ambientación, esa neblina y los retoques que hayan realizado los creadores del juego hacen que no se vean como entes separados del resto del juego. Hay poco espacio para resumir todo lo que mi organismo ha percibido al jugar con *Gears of War*. Realmente ha sido una experiencia única. Ningún otro juego antes había

sonoros y algunos sonidos que me ponen los pelos de punta todavía. La música, adaptada a cada momento y unas geniales escenas entre nivel y nivel que servían para meternos en la historia de una forma totalmente dramática. Por cierto, con un doblaje al castellano de aplauso. Muchas veces mis compañeros de redacción, mi novia y hasta mi gata se me quedaban mirando porque yo permanecía inmóvil, con los ojos como platos, casi temblando y con Marcus preparado para la lucha, pero yo totalmente ido. Absolutamente cegado por lo que acababa de ver. Avisamos: el juego es duro, es sangriento, es bestia, contiene un lenguaje violento, detalles de la jugabilidad sólo para mayores,... pero nadie puede decir que tiene una Xbox 360 y que no ha jugado a *Gears of War*. Existe la opción de quitar el contenido violento, pero "padres del mundo" asegúrense de que esta opción está activada porque si no, sus hijos verán y oirán cosas que ustedes ni han imaginado. Superen la campaña, si pueden. Y nos vemos en Xbox Live. ¿Locust o CGO?

»Yo permanecía inmóvil, con los ojos como platos, casi temblando

extinguió. Los coches dejaron de arder y ya están completamente calcinados. La sensación es que todo está muerto y perdido. Más adelante las llamas se apoderarán de las calles. Además existe una neblina que ofrece un extra de misterio y que sirve de nexo de unión entre las diferentes ambientaciones. Personalmente, creo que los personajes en las demos iniciales eran demasiado perfectos,

provocado tanta tensión. Las sensaciones provocadas por un diseño excelente de protagonistas y antagonistas del juego, se unía a menudo en una perfecta armonía con unos efectos de sonido desgarradores que en más de una ocasión me hicieron saltar de mi silla y arrancarme los cascos de cuajo. De hecho tengo algunas preguntas pendientes con la gente de Epic en torno a los efectos



El Martillo del Albal sólo funcionará en el exterior con la cobertura de los satélites.



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Su aspecto gráfico te va a impresionar
- ✓ La ambientación cuida cada detalle
- ✓ En cooperativo es I-N-C-R-E-I-B-L-E
- ✓ Aire fresco para los shooters
- ✗ Demasiadas cosas en el botón A

PUNTUACIÓN
ESTE SÍ ES EL PRINCIPIO
DE LA NUEVA GENERACIÓN

9

2K
SPORTS

CON LAS
ESTRELLAS ESPAÑOLAS
DE LA NBA.
¡ENHORABUENA
CAMPEONES!

Jorge Garbajosa
(Toronto Raptors)

Sergio Rodríguez
(Portland Blazers)

Jose Manuel Calderón
(Toronto Raptors)

HEAT

Who's got next?

2KSPORTS
NBA 2K7 #1
RATED NBA GAME

NBA 2K7. NUEVA GENERACIÓN. MÁS REAL. BIENVENIDO A LA CORTE SUPREMA DEL BALONCESTO.

SIGNATURE STYLE Cada jugador recrea fielmente sus movimientos y gestos reales.

JUEGO ONLINE Nuevas características para enfrentarte online con otros jugadores.



STREET BASKET Compíte en las calles de Harlem contra jugadores de la NBA, artistas hip-hop y otros invitados sorpresa.

SHOT STICK PRO Controles analógicos de tiro más intuitivos y precisos.

EL AMO DE LA CANCHA tumba a tu oponente con los mejores movimientos capturados de la NBA.

3+

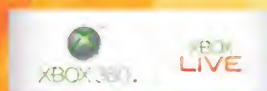
www.pegi.info



PlayStation 2

PVP Recomendado: 39,99 €
YA A LA VENTA

PLAYSTATION 3
PRÓXIMAMENTE



NBA.COM

VISITA WWW.2KSPORTS.ES

© 2006 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. La NBA y cada identificación individual de los miembros de los equipos NBA utilizadas o presentes en este producto son marcas comerciales, diseños con derecho y cualquier otra forma de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos miembros de los equipos NBA y no pueden ser utilizados ni en su totalidad ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de NBA Properties, Inc. 2006 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox 360, Xbox Live, el logotipo Xbox 360, y el logotipo Xbox Live son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los E.E.U.U. y/o otros países. "PlayStation" y el logotipo familiar "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. De acuerdo con GameRankings.com en base a la media de las notas compiladas por los diferentes juegos de la NBA de 2003 a 2006.

NO SALGAS DE CASA SIN BALAS

Puedes llevar dos armas principales, granadas y una pistola y cambiarlas a tu elección en cualquier momento. Para cambiar entre armas utiliza el D-pad. Asigna las armas principales a izquierda y derecha.

Rifle de asalto Lancer



Es el arma por defecto y, aunque no es demasiado potente, si resulta muy precisa.



Utiliza la sierra eléctrica para conseguir el mejor efecto gore de la historia del videojuego.

Granada Bolo



Con el gatillo izquierdo presionado traza la trayectoria y luego lánzala con el derecho.



En las distancias cortas puedes pegársela al cuerpo de un rival y ver como estalla.

Rifle de francotirador



Es letal en cabezas desnudas y requiere un disparo previo en cabezas con casco.



Presiona el stick derecho para aproximarte con los dos niveles de zoom.

Escopeta Gnasher



Para reventar a los rivales de un solo disparo este arma es demoledora.



La culata de esta escopeta es tan dura que en el modo melé es una bendición contar con una.

Pistolas



La pistola de los CGO hace muy poco daño, pero se dispara con gran rapidez.



La de los Locust se parece a la Magnum de Half-Life y es genial para reventar cabezas...

Arco de dardos Locust



Traza la trayectoria con el gatillo izquierdo y con el derecho lanza dardos explosivos.



Si mantienes pulsado el gatillo derecho un poco más aparecerá un rayo penetrante y explosivo.

Ametralladora Locust



Dispara ráfagas muy cortas por lo que te puede causar problemas en un cuerpo a cuerpo.



Pero es muy potente por lo que si apuntas a la cabeza no habrá mucho más que hablar.

Recortada Locust



La recortada Locust sólo funciona en las distancias cortas... y cómo salpica.



Ten en cuenta que pueden lanzarnos granadas que pasen a ser bombas racimo. Y duele.

El Martillo del Alba



Basta con apunta y disparar un inofensivo láser que marca la posición para un devastador rayo.



El efecto de este arma satelital afectará a los enemigos que estén en torno al objetivo.

[NAIL THE TRICK]

Una nueva forma de jugar. El modo "Nail the trick" te ofrece un preciso control para mover los pies y girar la tabla. Utilizando el joystick analógico, puedes crear tus propios y originales trucos, incluso durante un combo, ya que ves cómo la acción se desarrolla a cámara lenta.

Sí. Es real.



www.THP8.com



PlayStation Family
© 2006. Trademark of Sony.



XBOX
LIVE

16+
TM

www.pegi.info

© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All Rights Reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Activision is a trademark of Activision Publishing, Inc. Microsoft makes no guarantees regarding the availability of online play, and the ability to download game packs or its services without notice, including, for example, creating online servers for online play due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. Windows, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo may be required (sold separately). The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



ACTIVISION

activision.com

¡EN EL DVD!



NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD de probar número a número todas nuestras demos. Podrás ver cómo son los juegos que están a punto de salir, los que acaban de llegar al mercado o esos que siempre quisiste probar y nunca te dio tiempo. Y todo ¡SIN ESPERAR A DESCARGÁRTELO DEL LIVE Y SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!



¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡10 JUEGOS



¡JUEGA! DEAD RISING



¡JUEGA! TABLE TENNIS

GRATIS



¡TENEMOS TODAS LAS DEMOS PARA QUE LAS DISFRUTES YA!



¡JUEGA! GHOST RECON: AW



¡JUEGA! BURNOUT REVENGE

PARA JUGAR YA!



¡JUEGA! SAINTS ROW



¡JUEGA! JUST CAUSE



¡JUEGA! CALL OF DUTY 2



¡JUEGA! TEST DRIVE UNLIMITED



¡JUEGA! FIGHT NIGHT ROUND 3



¡JUEGA! TOMB RAIDER LEGEND



Y EL MES QUE VIENE... REVIEWS, VÍDEOS ¡Y MUCHO MÁS!

DEMOS No esperes a descargar las demos de Xbox Live. Haz tu colección de DVDs sin llenar tu disco duro. Las mejores demos de los juegos que están por llegar que acaban de lanzarse y hasta las mejores versiones de los videojuegos arcade más famosos

de la historia. ¡No dejes de jugar con nosotros!
VÍDEOS Todos los trailers que siempre has estado esperando ya están aquí para que los tengas siempre a mano. No te pierdas ninguna de las entregas. Serán de lujo.

REVIEWS Y AVANCES Todas las reviews y reportajes de nuestros hermanos ingleses, las nuestras, los mejores reportajes... Todo lo tendrás en nuestros DVDs exclusivos para que siempre puedas consultar toda la información desde tu Xbox 360.





¡JUEGA YA! JUST CAUSE

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EIDOS

DES: AVALANCHE

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

LA ISLA GUANCHITA podría ser el paraíso, si no fuera por los déspotas. Nada más ponerte el paracaídas tendrás que prepararte para verte rodeado de miles de problemas, todos ellos enviados por los cuatro tiranos de turno que controlan la isla. Como librarte de ellos depende de ti, ya que hay muchas formas de hacerlo: secuestrar vehículos, atropellar con ellos a tus enemigos... ¿O qué tal empujarlos fuera de la carretera hacia un precipicio? También tendrás a tu disposición incluso un lanza misiles teledirigido con detector de calor para hacerles 'pupita'. Atento a los depósitos de vehículos y armas, están marcados con puntos negros en el mini mapa. A medida que avanzas tendrás acceso a nuevos vehículos, incluyendo lanchas de la CIA y el prototipo MW. Ambos están armados con metralletas y lanza misiles – más que útiles para los sádicos de San Esperito.

Controles

Controla a Rico y sé el mejor mercenario

- VISIÓN EN PRIMERA PERSONA
- MIRAR
- ELEGIR ARMA
- MOVIMIENTO ACROBÁTICO, CAÍDA LIBRE
- SALTO
- DISPARAR ARMA EN VEHÍCULOS
- ROBAR EL VEHÍCULO
- GRANADA
- DISPARO
- CAMBIAR OBJETIVO
- NO USADO EN EL JUEGO

Lo mejor

Ser un asesino profesional no es un trabajo fácil, chaval. Sigue estos consejos para no estar indefenso ante los cuatro tiranos

SUBTENIENTE MIGUEL

ESTEBAN: Intenta escapar con su escolta. Planea con tu paracaídas hasta que estés encima del vehículo y presiona A para montarte en él.



ALCALDE PEPE NÚÑEZ

Cree que está muy seguro. ¡Falso! Habla con el luchador rebelde para empezar la misión y destruir las tres barricadas usando granadas.



CAPITÁN JUANITO

Intenta escapar de la central eléctrica en helicóptero. Roba el otro y persíguelo por el aire, entonces intenta detenerle en pleno vuelo.



AGUINALDO

Has perseguido enemigos por tierra y aire, ¿no? Es el momento de algo más emocionante. Salta a la lancha de la CIA y persigue a tus objetivos.



fórmula@

JOVEN

ADO



Patrocinador del Equipo
Olimpico Español

SÓLO EN

El Corte Inglés

¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA! DEAD RISING

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: CAPCOM

DES: CAPCOM

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

AL CONTRARIO DE LO que pueda sugerir Dead Rising en los primeros momentos del juego, no se acaba en lo de golpear con estacas y disparar a menos de un metro. Aunque ahí reside gran parte de la gracia del juego y tendremos que recrearnos una y otra vez en esos deleites, la profundidad crece si nos empezamos a fijar en otros elementos. Los secretos que encontraremos en las boutiques de prensa, las bebidas y las posibilidades de cambiar a los personajes de vestimenta permiten interactuar mucho más con todos los elementos del juego. Lo importante no es sólo avanzar... sería demasiado sencillo. Lo que más interesa es descubrir a todos los personajes no jugables, cada una de las cosas que se pueden hacer en cada uno de los tres modos de juego diferentes. Eso sí, se echa en falta un modo multijugador que dejase claro quien es el mayor 'mata-zombies'.

Controles

Aprende a manejarte con armas como lo haces con la cámara



MOVER



MIRAR



MIRAR LA HORA/
SOLTAR



SALTAR



COGER



ATACAR



NO USADO



CÁMARA



LANZAR



SELECCIONAR ARMA



SELECCIONAR ARMA

Lo mejor

Más allá de poder dedicarte a matar zombies, Dead Rising lo que te anima es a investigar en el amplísimo escenario para encontrar todos los secretos.

ÁRMATE HASTA LOS DIENTES

Si buscas armas serias, súbete a los toldos de las tiendas. Puedes llegar ahí saltando desde el balcón de la primera planta. Ojo con la espada Samurai o la semiautomática.



MIX-O-MATIC

Hay una licuadora en el Asador Colombiano y en Jill's Sandwiches. Crear sueros especiales. Zumo de naranja con tarta de crema crea el suero 'Intocable'.



PATINA O MUERE

Ve directamente hacia la tienda de deportes. Subiendo las escaleras deberías poder coger una tabla de skate que puedes usar para sortear al los zombies..



HASTA EL AMANECER

La modalidad 'Infinite' te expondrá a la invasión zombie sin historia, sin horario... hasta que tu cuerpo aguante. ¿Cuánto tiempo crees que puedes sobrevivir?



quité de mi equipo a ronnie el día que marcó un hat trick

verde guacamole

Te entendemos, verde guacamole. Estamos contigo. Porque sentimos lo mismo. Somos muchos. Y este año, más, porque la Liga Fantástica MARCA se convierte en una Comunidad. Crea tus equipos, únete a una peña y apuesta contra los otros equipos. Juega. Es imposible resistirse... **Inscríbete ya en www.marca.com**

Somos muchos. Y somos fantásticos. ¿Y tú?

patrocinado por:

acer



M
EL DEPORTE **MARCA**



¡JUEGA YA! SAINT'S ROW

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: THQ

DES: VOLITION

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

LA CALLE SE CONVIERTE en un lugar peligroso en el que sólo a través de tus actos vas a poder ganarte el respeto de unos, el temor de otros y, siempre, el odio de la policía. Porque hagas lo que hagas, al final te va a perseguir la policía... ¡y tú no fuiste el que dejó esa pistola en el suelo!

Si quieres empezar fuerte, nada más aparecer en pantalla entra en la tienda de licores y golpea a la dependienta... la poli no tardará en aparecer y no preguntes por qué, pero allí habrá una pistola para ti. A partir de ahí a correr y escapar. A unirte a los Saints y ayudarles. Todo en un escenario que asombra a cualquiera que no haya jugado desde hace tiempo a los videojuegos, no sólo por la extensión que supera los mapas de Grand Theft Auto con creces, sino porque además casi cualquier cosa que está en la pantalla es un objeto individual que podemos, por lo menos, patear.

Controles

Hazte un nombre en la calle con estos mandos



MOVER/AGACHAR/
SELECCIONAR ARMA



MIRAR



ELEGIR ARMA



RECARGAR/ACCELERAR



SELECCIONAR ARMA



SALTAR/FRENAR



ATAQUE SECUNDARIO



ATAQUE PRINCIPAL/
DISPARO



ATAQUE TERCARIO



NO USADO EN EL JUEGO

Lo mejor

Para convertirte en un buen ladrón sin ser 'muy' perseguido por la policía, existen algunos trucos que exigen sigilo y paciencia.

SÉ PACIENTE

Para robar sin que te cojan, entra en las tiendas a las 9 PM, espera hasta las 10 PM. Cuando el dueño vaya a cerrar escóndete en la parte de atrás y sal cuando se vaya.



A POR LOS CIRUJANOS

Si hay una víctima de tus robos que te va a reportar grandes beneficios, es un cirujano plástico que pueden acumular hasta 1000 \$ en metal en su consulta.



EL TALLER DE RIM

Si vas a tener que reparar un coche -que esté intacto, claro- te tienes que pasar por Rim Jobs para ahorrarte algunos dólares. Los siniestros totales son 500 \$.



FURGONES DE ORO

Tener dinero siempre es fácil si robas un furgón del banco, lo metes en un garaje propio y allí lo destruyes para poder coger todo el dinero sin preocuparte de que te vean.





¡JUEGA YA! TABLE TENNIS



THE DEMO DETAILS

EDITOR: TAKE2

DES: ROCKSTAR

JUG. DEMO: 2

XBOX LIVE: NO



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

EL DEPORTE MÁS RÁPIDO del mundo tiene su hueco en Xbox 360 gracias a la inverosímil creación de los siempre geniales Rockstar. La franquicia de la desarrolladora en San Diego ofrece la posibilidad de que juguemos al ping-pong. Sencillo, rápido y demasiado adictivo. Si encima tenemos la oportunidad de explotar la funcionalidad de Xbox Live para enfrentarnos online, Table Tennis se convierte en un título de los que hay que probar. En la demo tienes la posibilidad de descubrir su potencial e incluso de hacerlo con un adversario en una partida a dobles. De verdad, cuidado. Es adictivo y puede hacer que te quedes pegado a la consola durante horas. Su mecánica es tan similar a la de los juegos más exitosos de tenis para consolas (Virtua Tennis, Top Spin,...) que la curva de aprendizaje desaparece.

Controles

Para jugar al ping-pong hace falta destreza



MOVER PERSONAJE



EFFECTOS



NO USADO EN EL JUEGO



LIFTADO



EFFECTO DERECHA



EFFECTO IZQUIERDA



CORTE



EFFECTO IZQUIERDA



EFFECTO DERECHA



LANZAMIENTO SUAVE

LANZAMIENTO CONCENTRADO

Lo mejor

Algunos de los consejos que aparecen en la demo son obvios, pero otros los debes de tener en cuenta

MEJORA TU SERVICIO

Para iniciar el saque pulsa y mantén pulsado, suelta para elegir la potencia, mientras consigues que la barra exterior marque la cantidad de efecto del saque.



NO ESPERES DEMASIADO

En ocasiones pensarás que, como en el tenis, vas a llegar. Pero esto es una mesa, distancias muy cortas y jugadas que te hacen golpear antes de que llegue la bola.



CUBRE TUS ZONAS

Ya sabes que en Table Tennis todo va muy rápido. Si das un hueco al adversario, es posible que no puedas llegar a cubrirlo, así que cubre bien tus zonas.



EFFECTO CON CARGA

Si tienes a un adversario a tu merced y te da tiempo a echarlo hacia atrás, podrás cargar más el efecto dejando presionado los botones de efecto más tiempo.



¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA! GHOST RECON: AW

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: UBISOFT

DES: UBISOFT

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

SI ALGO CONSIGUE Ghost Recon Advanced Warfighter que no habíamos experimentado en las ediciones anteriores de Ghost Recon es meternos en el traje de un soldado que cuenta con la tecnología más futurista, pero todo está tan cargado de realismo que no nos parece nada fuera de lo normal. Si a eso le añadimos que GR:AW explota elementos como la respiración, el pulso o los diferentes modos de visión, el detallismo llega al extremo. A lo largo de la demo se pueden comprobar la mayor parte de movimientos que permiten los soldados, así como el uso de las principales armas. Sin embargo, tendrás que acudir a la versión final para poder disfrutar del punto más fuerte del juego: su modalidad multijugador, sobre todo, online. Hacer equipos de cuatro, ponerse cada uno en su casa con el casco y adentrarse en combates cooperativos contra otro escuadrón de soldados.

Controles

Todos los controles para ser un soldado avanzado



MOVER/CAMBIAR POSTURA



ZOOM



COMUNICACIÓN



RECARGAR/MODO FUEGO



SELECCIÓN DE ARMAS



VISIÓN



ACCIÓN



APUNTAR



DISPARO



ASALTO/RECON



CAMBIO DE CÁMARA

Lo mejor

Algunos detalles que tienes que tener en cuenta para convertirte en un soldado excelente son imprescindibles.

A CUBIERTO

La forma para poder colocarte a cubierto es apuntando con el Stick izquierdo en la dirección de la zona de cobertura. Para desactivarla presiona Y.



QUIETO Y TUMBADO

La mejor posición para poder apuntar a un objetivo con tu arma es que lo hagas mientras estás quieto y no en movimiento. Se multiplica la puntería si estás tumbado.



DOCTOR EN LA GUERRA

Para poder curar a un compañero herido lo que tienes que hacer es acercarte a él y presionar la flecha hacia arriba en el pad direccional.



DOS MODOS DE VISIÓN

La utilidad de las gafas de visión es total, más aún cuando podemos utilizarla en dos versiones diferentes: visión nocturna y visión térmica.



Saints Row



18+
www.pegi.info

www.saintsrow.com



Game and Software © 2006 THQ Inc. Saints Row, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live y los logotipos de Xbox, Xbox 360 y Xbox Live son marcas comerciales e marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países.

Jump in.



¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA! CALL OF DUTY 2

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ACTIVISION

DES: INFINITY WARD

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

METERTE DE LLENO en la Segunda Guerra Mundial es fácil con muchos otros juegos de guerra, pero Call of Duty 2 te ofrece la posibilidad de revivir algunos de los episodios históricos bélicos que nadie cuenta porque parecen poco espectaculares a priori. Todo lo contrario.

La gente de CoD 2 sabe conservar ese elemento de tensión entre historia y ficción. Desde el momento en que empieces a probar la demo te sentirás dentro de la narrativa, transportado a escenarios de guerra, acompañado por los otros soldados a los que verás ir cayendo o guardándote las espaldas a medida que progresses en el juego. Humo, polvo, armas con retroceso y sin grandes efectos sobre rivales a cubierto. El realismo y la crudeza de la guerra se dan cita en una entrega de Call of Duty que ya cuenta con una tercera entrega analizada en las páginas 72, 73 y 74 de esta misma revista.

Controles

Hazte el amo del campo de batalla de la 360



MOVER/PRIMÁTICOS



MIRAR/MELÉ



NO USADO



SALTAR/PONERSE EN PIE



AGACHARSE/TUMBARSE



USAR/RECARGAR



CAMBIAR DE ARMA



APUNTAR



DISPARO



GRANADA DE HUMO



GRANADA

Lo mejor

Seguro que no te vienen mal algunos consejos básicos para poder desenvolverte con los movimientos de CoD 2.

AHORRA BALAS

Si quieres ahorrar balas el primero de los consejos es que dispires apuntando a la cabeza. Muchas veces caerán muertos con el primer impacto.



LA DEMOLEDORA KAK 98

Hacerte con una de estas armas, que no se prodigan, antes del último nivel, es la solución a casi todos los problemas de puntería. Absolutamente letal.



ATENTO A LA BRÚJULA

Una de las formas para ser rápido apuntando a quien te haya disparado primero, tienes que girarte hacia el punto rojo en pantalla apuntando hacia el norte.



CAIDO EN PRIMERA RONDA

Basta con que en el entrenamiento inicial dispires a cuatro de las botellas en lugar de disparar a los osos de peluche. El Comisario acabará contigo.



LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR

- > Más de 220 páginas de noticias, novedades, comparativas, pruebas exclusivas, reportajes, las últimas tendencias,...
- > **MarcaMotor Competición:** Un suplemento especial con toda la información del deporte del motor.



CADA MES
POR SÓLO
1,9€

MARCA
motor
COMPARTIMOS TU PASIÓN



¡JUEGA YA!

TEST DRIVE: UNLIMITED

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ATARI

DES: AVALANCHE

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



BIENVENIDO A OAHU, la isla Hawaiana en la que está basado Test Drive Unlimited, el título de Atari.

En esta gran demo tienes las llaves de cuatro vehículos de ensueño; un Ferrari F430 Spider, Ford Mustang GT Coupé, AC 289 y la moto Kawasaki ZX-10R.

Fuera del garaje tienes una hora entera de conducción a lo largo de un área de 60km, tanto en modo de un solo jugador o como parte del mundo online. Puedes ir a hacer turismo o tomar parte de cuatro nuevos retos offline que están divididos entre contrarreloj y carreras directas.

También puedes retar a cualquier corredor que te encuentres dándole ráfagas mientras les pasas pulsando el botón A.

El modo online añade otras dos carreras al repertorio, y ambas se distinguen por distintos colores; azul para retos individuales y naranja para multijugador.

Controles Lo mejor

Cómo controlar tu coche

- CAMBIAR MARCHA
- CÁMARA
- USAR EL MAPA GPS

- ENTRAR / DAR RÁFAGAS
- BAJAR MARCHA
- FRENO DE MANO
- SUBIR MARCHA

- FRENAR / MARCHA ATRÁS
- ACELERAR
- MIRAR ATRÁS
- CAMBIAR VISTA

Cuatro formas de sobrevivir a tu estancia en Hawaii

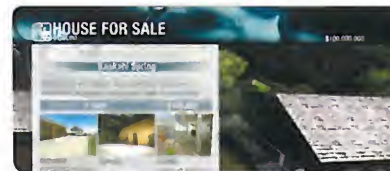
DESAFIAR A JUGADORES

Cualquier corredor puede ser retado. Aparecerán su nombre y la distancia a la que están de ti en un pop-up. ¡Presiona A para avisarles con tus focos y así retarles!



ESQUIVA LA POLICIA

Acumula muchos coches en la carretera y el contador de la policía llegará a su límite. Una vez la policía te haya señalado, prepárate para una persecución de coches.



MAPA GPS

Presiona el stick derecho para abrir tu mapa GPS, perfilando la isla y mostrando los diferentes retos, puntos clave, jugadores y marcadores.



LA RETAGUARDIA

Por una vez la vista interior es la mejor opción, selecciónala con RB y con un toque del stick derecho podrás ver el retrovisor y la carretera.



Cuando quiero **comprar**
o vender videojuegos
no me vuelvo loco y visito

Compra**Venta**.com



sólo en Internet
www.compraventa.com

¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA! BURNOUT REVENGE

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA

DES: CRITERION STUDIOS

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

AUNQUE NO ESTÉ DENTRO de nuestra demo, te recomendamos encarecidamente que pruebes las opciones online de BurnOut Revenge. De hecho es la mejor parte del juego. El resto te resultará familiar, pero la experiencia multijugador online te permitirá disfrutar mucho más de los piques con otros jugadores. Esto llega al extremo de 'pintarse' de rojo los nombres de aquellos rivales que te hayan vencido en alguna carrera. Lo de adelantar coches y hacer que se estrellen se convierte en tarea fácil en un principio, pero que se va complicando a medida que el tráfico por las carreteras aumenta y tenemos que evitar más y más vehículos. Aprende a escoger a tus objetivos y llevarlos a tu terreno para eliminarlos con un giro de volante a tiempo. Unos circuitos y coches espectaculares, llenos de brillantes gráficos que hacen que todo ofrezca una imagen de exceso que ayuda al frenetismo del juego.

Controles

Conoce cómo hacerte un conductor suicida



CONTROL DE DIRECCIÓN



CÁMARA



NO USADO EN EL JUEGO



TURBO



NO USADO EN EL JUEGO



MIRAR ATRÁS



CÁMBIO DE CÁMARA



FRENO



ACELERADOR



NO USADO EN EL JUEGO



NO USADO EN EL JUEGO

Lo mejor

Conducir entre camiones cisterna sin pegártela y haciendo que los demás caigan bajo sus ejes es algo que puede simplificarse

ELIGE EL OBJETIVO

En Revenge la clave del éxito no está en ir eliminando muchos coches, sino en llevar al que seleccionemos hasta el 'golpe perfecto'... y la destrucción total.



NO SUELTES EL BOTÓN A

Si quieres que tu coche esté siempre 'a tope' no sueltes el botón A, el que corresponde al turbo. De esta forma en el momento en que lo tengas cargado saldrás disparado.



ARRANCA EN MARCHA

Las salidas en Revenge permiten mayor relajación. En ediciones anteriores había que saber apretar el botón adecuado en el momento preciso para arrancar.



MÁS REPETICIONES

Volvemos a los tiempos en los que después de las carreras podemos echar un vistazo a los mejores momentos. Un lujo que nos habían quitado.





revista oficial

NBA

**EL MEJOR
BASKET
AMERICANO
EN ESPAÑOL**

**TODOS LOS
MESES DE
REGALO UN
POSTER**





¡JUEGA YA!

TOMB RAIDER: LEGEND

LA DEMO, AL DETALLE

PUB: EIDOS

DES: CRYSTAL DYNAMICS

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO

Lo mejor

Conocer a fondo los secretos de Lara Croft te facilitará el trabajo desde el principio

APUNTADO MANUAL

Utiliza las primeras fases del juego para hacerte con el manejo del apuntado manual porque en adelante te será muy útil, ya que te permitirá ahorrar munición y, sobre todo, hacer blanco con facilidad.



MIRA ENTRE LAS ROCAS

Quien haya jugado a alguna de las aventuras de Lara Croft sabrá que los secretos terminan apareciendo entre las rocas. Ve mirando con detalle cualquier elemento que destaque en el escenario.



Controles

Lara siempre tiene sorpresas en su control



MOVER



MIRAR/PUNTERÍA MANUAL (CLICK)



BOTIQUÍN/LINTERNA/PRISMÁTICOS/CAMBIO DE ARMAS



SALTO



AGACHAR/VOLTERETA



GARFIO



USAR/DISPARAR



MODO COMBATE



DISPARO



CENTRAR CÁMARA



GRANADA/BENGALA



LARA CROFT DEMUESTRA SER INCOMBUSTIBLE en esta entrega para Xbox 360. Podemos estar de acuerdo en que el concepto del juego no es nuevo, que ya se ha hecho antes y que la propia Lara lo ha protagonizado en Tomb Raiders anteriores. Sin embargo, es la primera vez que se hace en la nueva generación y es uno de esos juegos que no cansa y que hay que tener sea cual sea la consola en la que salga. Además, Lara no deja de ser una de las heroínas más importantes de la historia del videojuego. En esta ocasión la historia no es especialmente novedosa, pero la forma en que se mueve la prota y la posibilidad de verse en alta definición le dan un valor extra al juego.



¡JUEGA YA!

FIGHT NIGHT: ROUND 3



LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA

DES: EA SPORTS

JUG. DEMO: 1

XBOX LIVE: NO

GOLPEAR Y NO SER GOLPEADO.

Esa es la esencia del deporte del boxeo. Y cuando te golpeen: encajar bien los golpes. En Fight Night Round 3 vivirás en tus carnes cada uno de los impactos que reciba tu luchador. No se trata ya de un combate en el que todo esté medido con barras de energía, sino que se ofrece una visión mucho más subjetiva que nos mete de lleno en la piel de uno de los luchadores. De hecho, en determinados momentos la cámara pasará a la primera persona.

Lo mejor

Golpea con fuerza y estilo para que los combates no lleguen nunca a los quince asaltos

EVITA UN GOLPE DEFINITIVO

Ten un dedo puesto siempre en el gatillo izquierdo para evitar -si tienes buenos reflejos- un golpe definitivo que acabe con tu mandíbula y tus calzones en el suelo.



Controles

Tener bien aprendido hacia dónde irán los guantes puede facilitar las cosas



MOVIMIENTO DEL PERSONAJE



CONTROL TOTAL DE LOS PUÑETAZOS



MOVIMIENTO DEL PERSONAJE



PUÑETAZO PROPIO



GOLPE ILEGAL



BURLA



ABRAZO



ESQUIVAR



PUÑETAZO PROPIO



CAMBIAR POSICIÓN



BLOQUEO

Esta Navidad Cuesta Menos en Daily Price



7.80€ *



7.20€ *



7.20€ *



10.95€ *



9.95€ *



9.95€ *



39,95€ *



39,95€ *



42,95€ *

más diversión por menos dinero



XBOX 360 NOTICIAS

LA NAVIDAD YA ESTÁ AQUÍ

La Xbox 360 viene cargadita de novedades para estas fiestas. Packs, periféricos... De todo.

Esta navidades no tendremos excusa para no hacernos un regalo con el que disfrutar más de nuestra Xbox 360. Y es que diciembre viene cargadito de novedades para la consola. Desde bundles con los juegos más cañeros (Splinter Cell: Double Agent, Pro Evolution Soccer 6, Call of Duty 3, Need For Speed Carbono...), hasta periféricos de todo tipo (un volante verdaderamente espectacular con force feedback, Xbox Live Vision...), pasando por un sinfín de lanzamientos: Dead Or Alive Xtreme 2, Viva Piñata, Lost Planet -a principios de 2007-, Phantasy Star Universe, Sonic The Hedgehog, Star Trek Legacy... En el siguiente número podréis conocer de cerca más sobre estos lanzamientos navideños, aunque en el número que tenéis entre manos ya podeis saber hasta dónde puede llegar la Xbox Live Vision. El resto los analizaremos en el número 2 de vuestra revista oficial.



PREPARA EL BOLSILLO



Receptor inalámbrico

Imágenes tomadas con resolución VGA a 640x480, vídeo a 30 fps (la TV muestra imágenes a 24 fotogramas) y llega hasta el punto de poder tomar fotos a 1.3 mega píxeles. ¿Qué más quieres?



Cargador de batería

Uno de los periféricos más útiles de Xbox 360. Olvidate de quedarte a medias en una partida en la que ya estás a punto de pasarte el nivel por culpa de las pilas. Ten batería en todo momento.



Auriculares inalámbricos

Con este periférico podremos movernos y hablar con claridad y sin el engorro del cableado. Funciona con baterías que se recargan en la red y tienen una autonomía de ocho horas.



Receptor inalámbrico

Este aún desconocido accesorio permite utilizar nuestros periféricos inalámbricos de Xbox 360 en nuestro PC. Tiene un alcance de 9 metros y un límite de cuatro mandos y cuatro auriculares a la vez.



Xbox 360 HD-DVD

Esta es la gran avanzadilla del nuevo formato que pugnará mano a mano con el Blu-Ray por el dominio de las películas. La verdadera alta definición (1080p), la máxima soportada hoy en día, 6 veces la de un DVD.



Wireless Racing Wheel

El primer volante oficial de Microsoft. Se trata de un superclase dentro de su segmento ya que además de su diseño ergonómico y del hecho de no tener cables hay que sumar el 'force feedback'.

¡FELIZ NAVIDAD!

... y ¡nosotros somos los Reyes!

En Xbox 360: La Revista Oficial Xbox hemos querido tirar la casa por la ventana en nuestro número 1 y, aprovechando las fiestas que se avecinan, queremos compartir con vosotros nuestro entusiasmo. Para ello, hemos reunido en

un megasorteo decenas de regalos para que muchos de vosotros disfrutéis si cabe más de la Navidad. Tres consolas, cuentas Xbox LIVE, Microsoft Points, juegos, merchandising... Tenemos de todo para que simplemente con un mensaje al 7788

entréis en el sorteo de cualquiera de estos regalos. Y no hay trampa ni cartón, todos los premiados serán dados a conocer en el segundo número y se les mandará a sus casas el premio correspondiente. Palabra Xbox 360. ¡Feliz Navidad a todos!

5 SAMURAI WARRIORS

10 GEARS OF WAR

25 XBOX LIVE DOCE MESES!

5 DW 5 EMPIRES

10 RIDGE RACERS 6

5 CALL OF DUTY 3

5 PES 6

5 NBA LIVE 07

5 DEAD RISING

5 ESOLA LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

5 ERAGON

5 NHL 2K7

5 DEAD RISING

5 EL PADRINO

5 TIGER WOODS PGA TOUR 07

5 TONY HAWKS PROJECT 8

5 SAINTS ROW

2.100 PUNTOS MP

3 XBOX 360

¡SÓLO TIENES QUE ENVIAR TUS SMS AL 7788* Y ENTRARÁS AUTOMÁTICAMENTE EN EL SORTEO!

* ELEGIREMOS LOS COMENTARIOS MÁS OCURRENTES
coste del mensaje: 1,2 € + IVA

GAMEPRO EXPO, ¿EL NUEVO E3?



NUEVOS CONTENIDOS

PELÍCULAS Y SERIES EN LA 360



Conscientes del hueco que ha dejado la nueva orientación establecida para el E3, el grupo IDG, responsable de eventos como MacWorld Expo, ha decidido crear un nuevo "macro show"

abierto al público, que ya está recibiendo el calificativo de "sucesor del E3", y que incluso ha recibido el apoyo de la ESA (Entertainment Software Association), responsable de la organización de



anteriores E3 y la nueva E3 Media and Business Summit. Su nombre preliminar es "GamePro Expo", aunque el nombre final será anunciado el 21 de noviembre. El lugar de celebración, el Centro

de Convenciones de Los Ángeles, su fecha de realización del 18 al 20 de octubre de 2007, ambos incluidos. El precio que se baraja como ticket de entrada para los tres días, es de unos 100 dólares.

"Queremos que las películas y las series lleguen lo antes posible al territorio europeo"



Poco a poco, la Xbox 360 se está convirtiendo en un centro multimedia al servicio del entretenimiento. Microsoft próximamente ofrecerá películas y series

de televisión que se podrán descargar online a través del servicio 'Xbox Live', directamente al disco duro. Por ahora esta función sólo estará disponible para los usuarios

norteamericanos y en inglés, aunque puedes optar por crear una cuenta estadounidense y acceder a estos contenidos desde cualquier país. Aunque aún se desconoce el

precio de películas y capítulos de series, se podrán descargar en resolución estándar o en alta definición y, además, se podrá optar por comprar el producto o alquilarlo.

PlayXone
THE ENTERTAINMENT COMPANY

627 100 272
www.playxone.com



¡¡¡¡TE LO PUEDES LLEVAR POR
SÓLO 24,95 € + GASTOS DE
ENVÍO!!!!





**"LEVANTAR
AL DEPORTE ESPAÑOL
NUNCA FUE
TAN DIVERTIDO."**



BALÓN DESASTRE.

De Lunes a Viernes a las 7h.

Busca tu dial en
www.radiomarca.com



MARCA
La radio del deporte
www.radiomarca.com





Escrito por:
Gustavo Maeso



Y DIOS CREÓ HALO 3

El misterio del modo multijugador del estandarte de Microsoft ha sido desvelado. ¿Sus posibilidades? Infinitas

SÓLO EN
XBOX 360

Hace ya dos largos años que Halo 2 llegó a Xbox Live y enamoró con sus partidas a miles de aficionados de todo el mundo. Desde aquel noviembre de 2004 no hemos parado de soñar con lo que podría hacer Bungie con Xbox 360. Y bueno, luego tuvimos aquel aperitivo en forma de 'vídeo-no-te-enseño-nada-de-nada-pero-molo-mogollón' del pasado E3. Desde entonces... el silencio. Pero hace unas semanas sonó el teléfono de

par de miles de afortunados empleados de Microsoft en todo el mundo. Esta fase de prueba ha durado unas semanas (cuando leas estas líneas ya habrá terminado) y ha servido para que el equipo de Bungie recoja impresiones, posibles fallos, estudie mejoras...

Las impresiones no han podido ser más halagüeñas para la joya de la corona de Microsoft, ya que los tres escenarios mostrados hasta el momento ofrecen todas las características que hicieron triunfar a *Halo*

GRABA TUS MEJORES GOLPES

Las partidas multijugador van a contar con una opción que Bungie llama 'Películas Grabadas'. En medio de una partida podemos parar la acción y observar un momento crucial que haya ocurrido en el juego a cámara lenta. Se podrá retrasar la acción y repetir una escena y poder verla a vista de pájaro o girar la cámara para verla desde todos los ángulos.

»La fase de prueba del multijugador ha terminado y promete ser brutal

nuestros hermanos ingleses y voilá!, les invitaron a probar el modo multijugador de la nueva entrega. ¡Yuuupi!

Nuestros muchachos se plantaron en cuartel general de Bungie en Kirkland, Seattle (y es que los 'chicos mimados' de Microsoft ya tienen garito propio fuera del complejo de Redmont, se lo han ganado) con el único objetivo de ver una versión *alpha* del juego multijugador de *Halo 3*, una versión que se ha estado jugando de forma interna por un


2, pero con miles de novedades (armas, vehículos, enemigos, física...) y con la potencia de Xbox 360 como bandera de lo que será el futuro de los shooters no sólo en la consola de Microsoft, sino en todas las plataformas disponibles.

Tres escenarios, tres maravillas gráficas y cientos de novedades en los llamados Snowbound, Highground y Valhalla. Todos ellos con mucho jugo (sólo tenéis que echar un ojo a las imágenes que te





La gama de armas vuelve a ser enorme.

 presentamos en este reportaje. Delicattessen).

Eso sí, antes de acabar, deciros que Microsoft Game Studios y Bungie Studios han anunciado una gran noticia sobre la secuela más esperada del mercado: la primera demo jugable de **Halo 3** estará a disposición de todos los usuarios de Xbox Live en la primavera de 2007. De esta forma, los poseedores de Xbox 360 podrán jugar en exclusiva la evolución del universo *Halo*, antes de que esté lista la versión definitiva. Pero aquí no acaban las buenas noticias, ya que también por esas fechas estarán disponibles nuevos contenidos descargables para *Halo 2*.

UN MODO MULTIJUGADOR De lujo



SNOWBOUND: un escenario abierto en un planeta helado y ambientado con estructuras y edificios Covenant. Es un mapa ideal para partidas 'free for all' en mapas conocidos por todos y modos como Asesino, Asesino por equipos y Bola de poder. En este mapa se ven novedades del multijugador de *Halo 3*, las Puertas Escudo (Shield Doors). Una verdadera pasada de escenario y una ambientación excepcional.



HIGHGROUND: otro mapa de tamaño medio perfecto para partidas tipo 'Asalto' o 'Capturar la bandera'. Algo más grande que el anterior y, en realidad, apto para cualquier tipo de partidas. En él podrás probar una de las nuevas armas de *Halo 3*: el Spiker. Un arma típica de los Brutes que lanza espinas rojas. Sólo necesitas una mano para usarla. Es bastante efectiva, sobre todo si usas dos a la vez.



VALHALLA: se parece mucho a aquel Blood Gulch de *Halo*. Perfecto para utilizar los diferentes vehículos y todo tipo de juegos de equipo. Aquí aparece el típico Warthog y uno de los nuevos vehículos que aparecerá en el juego, la Mangosta, una especie de moto-quad pequeña y rápida que puede ser montada por dos jugadores y es muy difícil de acertar con cualquier arma.



El Warthog volverá a ser protagonista en *Halo 3*.

De este modo, los millones de usuarios que han pasado de nivel con Xbox 360 podrán enfrentarse entre sí en los nuevos mapas multijugador para *Halo 2*, que estarán disponibles para descarga desde el Bazar de Xbox Live.

La espera se está haciendo eterna y más sabiendo que el juego tiene esta pinta tan buena. Lo único que nos queda es esperar y disfrutar de momento con el anuncio que Microsoft estrenará en televisión el 4 de diciembre.





BUNGIE™ HABLA...

Nuestros hermanos ingleses estuvieron con los creadores de Halo. Genios y figuras

EL DEBUT DEL JEFE MAESTRO en Xbox 360 se está terminando de pulir y llegará, calentito, en la primavera de 2007. Todo el equipo de Bungie

Studios se encierra en un estudio bajo el más completo de los secretos, en un edificio inaccesible a salvo de los posibles fans o cazadores de autógrafos, que pudieran perturbar el normal desarrollo de **Halo 3**. Hemos tenido suerte, no es algo muy normal que Bungie permita realizar una entrevista exclusiva con siete de los desarrolladores que trabajan de lleno en el nuevo título de **Halo**. Nuestros hermanos ingleses, Spiff & Co. pasaron todo un día con ellos. 'Ellos' son el productor Allen Murray, el director de franquicia Brian Jarrard, el diseñador jefe Jaime Griesemer, el productor Joseph Tung, el diseñador de multijugador Lars Bakken y el jefe de diseño multijugador Tyson Green. ¿Estás preparado para saber más sobre **Halo 3**? Pues siéntate y lee, que te va a gustar.

¿Por qué os habéis decidido, justo ahora, a enseñarnos *Halo 3*?

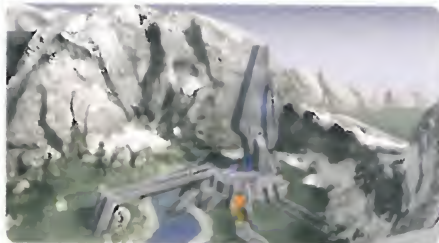
Brian Jarrard: Lo que podéis ver aquí es lo que nosotros llamamos una versión pre-alfa del juego. Antes de esta, nosotros lanzamos una versión anterior sólo para pruebas internas. Conseguimos que un par de miles de personas jugaran con ella internamente. El objetivo era testear nuestro sistema de gestión de redes y el funcionamiento de las partidas multijugador. Lo que tienes ante ti es precisamente el resultado de esta primera fase de testeo.

Jaime Griesemer: Estamos realmente emocionados por teneros aquí ya que es la primera vez que alguien de fuera de la compañía ve el juego. Estamos deseando saber si el resultado gusta en el 'mundo real'.

¿En qué nivel de acabado se encuentra lo que estamos viendo?

Brian Jarrard: Muchas de las cosas que ves van a cambiar completamente antes de

Los renders del Jefe Maestro son realmente espectaculares.



ENTORNOS DE CINE

UNA VEZ MÁS, el desarrollo de elementos del entorno será crucial para hacer que nos sumerjamos en el mundo de **Halo**. Sólo hay que echar un vistazo a estos 'bocetos' para ver por dónde van los tiros y cómo se las gastan los diseñadores de Bungie. Miralos tan apacibles y tranquilos... Ya verás cuando los llenes de balas.



lanzar el juego. La mayoría de los elementos están todavía en fase de prueba y, de hecho, estaríamos encantados de recibir tus críticas sobre cualquier cosa para que podamos trabajar en mejorarla. Todo se encuentra en una fase muy temprana de desarrollo. Este pre-alfa está enfocado, sobre todo, en la jugabilidad, a la estabilidad y la gestión de las partidas multijugador. Todavía no hemos finalizado el motor gráfico del juego, por lo que casi todo lo que ves no tiene mucho que ver con el resultado final. Todavía nos queda mucho por hacer, aunque estamos constantemente añadiendo las nuevas mejoras al juego. Por lo que estamos muy contentos.

Ha habido muchos rumores sobre la posibilidad de que *Halo 3* llegara a albergar partidas online de hasta 50 jugadores ¿Qué hay de cierto en ello?

Nada. Vamos a dejar el límite de las partidas online en un máximo de 16 jugadores. Nosotros hemos hecho pruebas aumentando ese número pero nos hemos dado cuenta de que no aporta demasiada diversión. De hecho, se hace bastante complicado para unos cuantos jugadores poder entrar siquiera en acción. Por eso hemos decidido que el tope estará en 16.

Obviamente, esta es la primera vez que creáis un *Halo* para Xbox 360 ¿por dónde hubo que empezar?

Jaime Griesemer: Xbox 360 tiene un mando diferente. Es muy similar al de Xbox, pero no es igual. Los botones frontales son nuevos y, claro

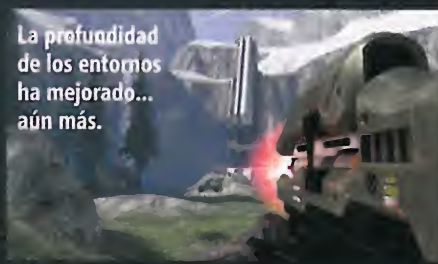
VUELVE EL RIFLE DE ASALTO



Halo 3 cuenta con tres pilares en las partidas multijugador: un arma principal, las granadas y los golpes cuerpo a cuerpo. Así, Bungie quería un arma que se llevara bien con estas tres acciones, útil junto a las granadas y al utilizarla para golpear. ¿La respuesta? Recuperar el rifle de asalto original.

»El juego está todavía en fase pre-alfa, pero el aspecto es inmejorable

La profundidad de los entornos ha mejorado... aún más.



está, ya no existen los botones blanco y negro. En lugar de hacer un sencillo porte del esquema de control de *Halo 1* y *2*, estamos intentando personalizar al máximo el control de *Halo 3* a este nuevo controlador. Propusimos la idea de asociar los botones frontales con las dos manos del personaje, la izquierda y la derecha. Si quieres recargar un arma con la mano derecha o utilizar algún otro arma con la otra mano, sólo tienes que pulsar el botón correcto. Esto reemplaza el trabajo que hacía el botón X en los dos primeros juegos de Halo. Esperamos que no lo encuentres muy complicado.

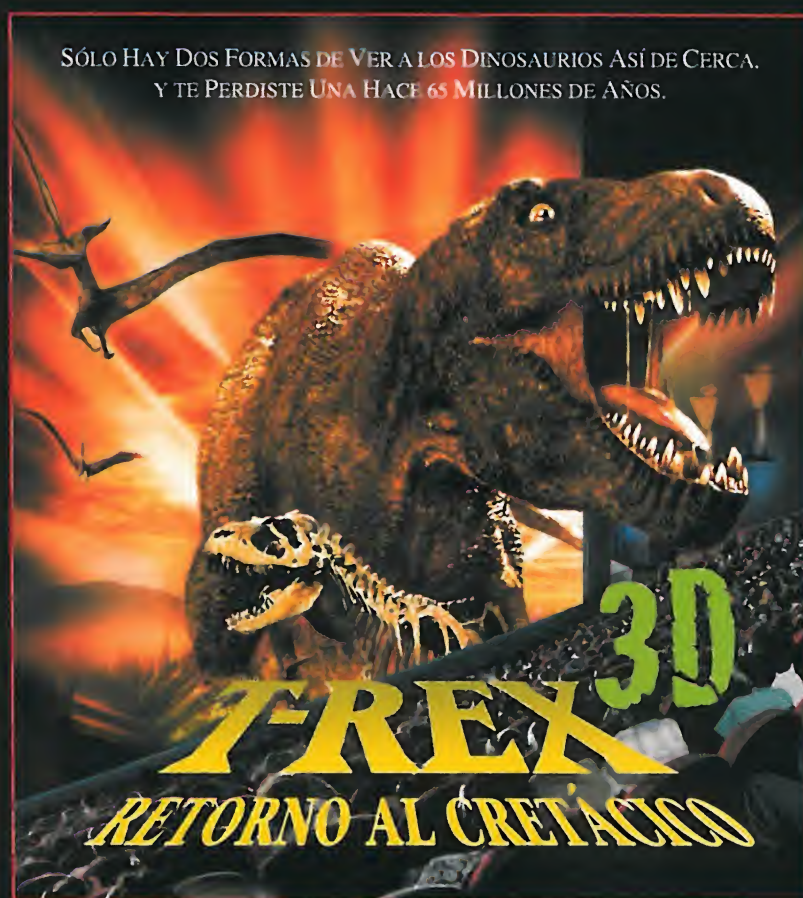
¿Qué es lo que 360 os ha permitido hacer con el apartado gráfico?

Lars Bakken: Lo primero que vas a notar es que

¡Pedazo de cuchillas tú!, no te acerques que pinchan.

CINE

IMAX[®] 3D



¡SÓLO EN IMAX[®]
LO VERÁS EN
TRES DIMENSIONES!





VENTA DE ENTRADAS:



O EN TAQUILLAS

www.imaxmadrid.com

C/MENESES, S/N • MADRID
☎ 914 674 800

 Méndez Álvaro (L-6)
 8/102/148/152



MADRID-PORT VELL

www.imaxportvell.com

MOLL D'ESPANYA, S/N
08039 BARCELONA
☎ 932 251 111

CONSULTAR PROGRAMACIÓN EN CARTELERIA



HALO 3: EDICIÓN LEGENDARIA

SI TE GUSTÓ LA EDICIÓN ESPECIAL de *Halo 2*, con **Halo 3** Edición Legendaria vas a disfrutar de lo lindo. Como puedes ver en la imagen, esta edición viene presentada dentro de una increíble réplica del casco del Jefe Maestro. Al retirarlo aparece el contenido de esta impresionante edición, compuesto por 4 DVDs. En ellos, además del juego, se podrá encontrar todo tipo de materiales:

»Cuatro DVDs con materiales para todos los gustos

los escenarios y el horizonte es mucho más ancho y está completamente abierto. Si miras a la distancia podrás ver una vista impresionante de tierras lejanas azotadas por los vientos. Una de las cosas más increíbles que han podido realizar nuestros artistas con 360 es prescindir de aquel típico truco de acabar un mapa con una enorme pared, que es lo que hacíamos antes. Desde la perspectiva del diseñador es genial poder trabajar con la posibilidad de un cerco, un perímetro de seguridad en el escenario. Tu puedes mirar más allá de él, incluso con las vistas en detalle que ofrecen algunas armas, y ver esas vastas tierras interminables con todo detalle, pero sabes que si sales allí, estás muerto. Así tenemos al jugador a raya. Se mira, pero no se toca.



La Edición Legendaria ofrece de todo.



documentales, bocetos, recopilaciones de escenas cineáticas y comentarios del director...


De momento, la oferta ha aparecido sólo en la cadena de tiendas norteamericana

Gamestop, a un precio de 99,99 dólares y una fecha prevista de lanzamiento para noviembre de 2007. ¿Quién de vosotros no quiere tener una ya?

SÓLO LOS DE TU GENERACIÓN PUEDEN VALORAR
UNA OFERTA COMO ÉSTA.
SUSCRÍBETE.



Si eres de los que piensan que matar zombies es un arte o quisiste enmarcar aquella partida de Halo... no lo dudes: Suscríbete a la primera revista de consolas de nueva generación y llévate, cada mes, un DVD exclusivo con demos jugables, trailers, etc...

 **XBOX 360**
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ENTRA EN LA NUEVA GENERACIÓN

**LLAMA AL TELÉFONO
902 37 33 37**

De lunes a viernes de 9:00 a 18:00
Coste establecimiento de llamada: 0,083 €
Coste llamada por minutos: 0,067 €
(IVA no incluido).



INPUT

Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...



¡Bienvenidos!

Os damos la bienvenida a la sección de la revista en la que os oiréis más a menudo. Aquí podréis ver reflejada toda la interacción que vais a tener con nosotros. Esta sección no será la típica de cartas de

buzón de mensajes de voz de Xbox Live; emails en el buzón de correo; SMS para que podáis hacerlo desde donde os surja la duda o la gracia, o con las clásicas cartas. Nos gustaría que el concepto 360 de la consola se

»Queremos conocer vuestras voces y rostros con Xbox Live

lectores que preguntan y redactores que contestan. Queremos conocer vuestras voces y rostros con Xbox Live en conversaciones por la Cámara Vision; mensajes en nuestro

traslade también a la revista. Que juguemos, os contemos. Que juguéis y nos contéis. Que compartamos a través de web, email, dirección postal, sms, gamertag... Disfrutemos. Juntos.



¿Y TÚ A QUIÉN RETAS?

¿Crees que puedes superar a cualquiera en un título que llevas jugando meses?

Llevas partidas y partidas ganando a cualquiera que se te pone por delante... incluso en Xbox Live tienes una reputación. Sabes que vas a ganar a quien se atreva a jugar contra tí. Esta página es

para tí. Queremos que nos mandes tu Gamertag, el título del juego en cuestión y un mensaje en el que dejes claro por qué eres el mejor, el peor o qué cuenta pendiente hay por ahí que quieres resolver.



Email: xbox360@recoletos.es

Escribe. Habla. Participa.

Una de las partes importantes de nuestro contacto con vosotros es que sirvamos para resolveros vuestras dudas. No sólo porque nosotros podamos saber más, sino porque tenemos contacto con los profesionales que hacen los juegos y que desarrollan la tecnología de Xbox 360. Escribenos o déjanos un mensaje con aquello que te quite el sueño y daremos respuesta a tus inquietudes. Hazlo de viva voz, con un mensaje en el foro, email o SMS*.

Elige pregunta

ESCRÍBENOS, MÁNDANOS FOTOS, DIBUJOS, PREGUNTAS... LO QUE QUIERAS!

FORO	EMAIL	MENSAJES	SMS	CARTAS



AUTOR:

Marble



Esas espinitas clavadas de cualquiera de los miembros de la redacción de Xbox 360 La revista Oficial Xbox, van a tener posibilidad de ser expulsadas en este pequeño espacio. Un lugar para lamentos por juegos que nunca llegaron, los que llegaron y defraudaron, para enaltecer a los que se han convertido en imprescindibles de nuestra consola. El espacio

para que los que no han podido decir nada antes, puedan soltar sus 'perlas'. Pero también para dedicaros algunas de nuestras impresiones sobre nuestras 'pelis' de culto, el videoclip del que nos mandásteis el link y que es ineludible, ese cómic que no nos deja dormir o cualquier otra cosa que nos importe y pensemos que a vosotros también os va a gustar.



Participa con nosotros y ¡gana!

Cada mes publicaremos los ganadores de los concursos de Xbox 360 La Revista Oficial en esta página. Como ya habrás observado, la revista está llena de llamadas a la participación en nuestros sorteos. Algo tan sencillo como enviar un mensaje vía SMS al teléfono 77788* con la palabra clave OXM, un espacio y después tu comentario. Mira la página 38.

* Coste del mensaje SMS: 1,20 € + IVA.

© 2009 Tommy Hilf & Co. Inc. All rights reserved. 100% Cotton. Tommy Hilf & Co. Inc.



10 tommy tommygirl

las fragancias 10° Aniversario



INPUT

Entrevista

Los que más saben de esto, a tu disposición.

Entrevistados:
Gregg Mayles
Justin Cook

VIVA PRATA



Entrevista por:
OXM UK



Desarrollador
Gregg Maytes



Desarrollador
Justin Cook

El Diseñador Jefe Gregg Maytes ha trabajado en Rare los últimos 12 años. Comenzó con la serie *Donkey Kong Country* para Nintendo. Más recientemente ha diseñado juegos como *Banjo-Kazooie*, *Grabbed by the Ghoulies* y *Kameo: Elements of Power*.

Justin Cook es natural de la zona de Twycross, donde está localizada Rare. Después de formarse durante cuatro años como profesor en la Universidad de Exeter y dar clases de primaria durante otros tres años, se unió a Rare como tester hace 7 años. Desde entonces Justin ha participado en todos los proyectos, desde *Perfect Dark* hasta *It's Mr. Pants*, convirtiéndose en diseñador en *Viva Piñata*.

Piñata parece una creación poco habitual en un desarrollador británico. ¿Por qué os habéis aventurado con los 'animalitos'?

JC: Sabíamos que la estructura del juego requería animales salvajes, y también sabíamos que queríamos una temática muy sólida que fuera completamente nueva y fresca. Ryan, nuestro artista conceptual nos vino con la idea de las Piñatas y nos encantó lo de romperlas y que saliesen caramelos por todas partes. Estos elementos se añadieron a las temáticas del juego original.

¿En qué trabajabas antes de *Viva Piñata*?

JC: Trabajé testeando una buena temporada. Mi primer juego fue *Perfect Dark* para Nintendo 64 y a partir de ahí todos los lanzamientos hasta *Starfox Adventures*.

GM: Yo he estado pro aquí un poquito más... desde nuestros juegos para NES. Trabajé en *Donkey Kong Country*, la serie *Banjo* y *Grabbed by the Ghoulies*.

¿Qué tamaño tiene el equipo ahora?

GM: Somos casi 50 actualmente. Al principio el juego sólo contaba con tres personas para la etapa de creación del prototipo y estuvimos así como un año.

Debe haber un montón de Piñatas diseñadas para el juego. ¿Habéis diseñado muchas más de las que habéis terminado utilizando?

GM: Creo que teníamos 166 para empezar, todas ordenadas en una maravillosa cadena

alimenticia. Pero nos fijamos en el trabajo que eso nos iba a ocasionar y decidimos reducirlas. Si juegas ahora al juego, incluso 60 parecen demasiadas. Creo que todavía nos quedarían 10 años para terminar el juego si nos hubiésemos quedado con las 166 iniciales.

¿Cuál ha sido la Piñata más extraña que se ha descartado durante el proceso de diseño?

GM: subgrupos de las diferentes Piñatas. Teníamos un grupo de arañas, otro de escarabajos y cada uno de ellos con subespecies en su interior. Al final decidimos quedarnos con las mejores y eliminar las que estaban duplicadas.

¿Creéis que *Viva Piñata* es un juego fundamentalmente para niños?

JC: Me gustaría pensar que hemos creado un juego que puede jugarlo cualquiera. Queríamos que los niños lo jugasen, así que obviamente, algunas de las decisiones de diseño reflejan eso. Los padres pueden dar

"Ryan, nuestro artista conceptual vino con la idea de piñatas y nos encantó lo de romperlas y que saliesen caramelos por todas partes"

tranquilamente el juego a sus niños para que jueguen sin preocuparse por nada. Gran parte de las noticias sobre juegos que has estado viendo en los últimos 12 meses hablan de lo asquerosos y malignos que son, y el nuestro es en cierto modo una reacción contra eso. Además hemos recibido una buenísima respuesta de las mujeres. Cuando hicimos la demo en el E3, probablemente obtuvimos la mayor media de mujeres/hombres que vinieron a verlo. Simplemente es algo fresco y nuevo, y algo de lo que pueden hablar. Bueno... No sé exactamente si es ese el caso. GM: Creo que el secreto de hacerlo divertido para adultos y niños es habernos asegurado de conseguir que la gente más joven se identifique con la primera parte del juego. Los niños suelen jugar la primera parte del juego hasta que se complica demasiado, y entonces empiezan otra vez desde el principio. Eso lo

hemos tenido en mente, que la primera parte puede ser divertida una y otra vez. Más allá de eso el juego crece en dificultad de forma que el resto de jugadores lo van a encontrar más entretenido. A partir de aquí empiezan a aparecer todos los retos y se te presentarán los peligros que acechan a tu jardín.

¿Nos puedes hablar de los mini-juegos que hay que completar para generar nuevas Piñatas?

JC: Los mini-juegos suelen ser laberintos por los que tienes que guiar a cada una de las Piñatas. En ocasiones las paredes se mueven y otras veces existen obstáculos invisibles que tienes que rodear. Se van complicando a medida que vas recolectando más y más tipos de Piñatas.

¿Cuenta el juego con alguna función Xbox Live?

JC: Sí, tenemos una Oficina Postal que abre muy pronto. Puedes ir allí, comprar una caja y llevártela a tu jardín para llenarla. Puedes

meter hasta cinco ítems, incluyendo plantas, vallas, animales y objetos y enviársela a cualquiera de tu Lista de Amigos.

GM: Está basado en un sistema de email, y sinceramente abre mucho las posibilidades del juego. Si has estado jugando bastante tiempo buscando sin éxito una serie de especies concretas de Piñata, puedes acelerar la experiencia haciendo negocios con otros. Eso



Abre
fuego

Viva
Piñata

JUEGO ACTUAL

N/C

PUNTUACIÓN

N/C

PANTALLA

[SÓLO EN] [XBOX 360]
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EXCLUSIVA

LA ENTREVISTA CONTINUÓ...

te permite acceder a nuevas partes del juego sin tener que hacer tú todo el trabajo de recolección.

JC: Queríamos que fuera una experiencia más cooperativa. Pero dejamos el sistema tan abierto como fue posible. Una de las vías de apertura es que cuando empaquetas una caja y la envías, la otra persona no puede adivinar qué es sin abrirla.

GM: Si te apetece puedes meter cosas asquerosas en la caja y poner una pegatina en el frente que diga "¡Aquí tienes eso que siempre deseaste!" y cuando lo abren salen disparados todos esos bichos que se cargan el jardín.

Teniendo en cuenta el éxito de Pokémon, ¿habéis valorado la opción de poner un modo de batalla en multijugador?

GM: Sólo muy por encima. Tienes que fijarte en qué puedes añadir de nuevo y te das cuenta de que cambiaría muy poco. Preferimos concentrarnos en cosas que no se hayan hecho antes. Las Piñatas, sí pelean, pero es algo muy alejado de la realidad y no anima a la gente a ser competitiva. Hay infinidad de juegos por ahí que tienen modos de batalla, y la gente a la que le va a gustar este juego probablemente no va a ser la gente más competitiva.

Si tuvieras que coger las mejores características para un chaval de 12 años y para otro jugador de 40, ¿cuáles serían?

GM: Para el jugador joven hay una enorme sensación de libertad y creatividad sin ningún tipo de reglas. Vas a poder hacer lo que quieras con él.

JC: Hemos puesto montones de cosas en éstos, como secretos que un adulto podría encontrar y un niño no. Y nosotros nos hemos propuesto no contárselo todo a todo el mundo de forma que los jugadores lo averiguarán y se sabrán gracias al boca a boca.

GM: Es algo muy difícil de hacer porque los juegos suelen estar dedicados a un grupo de gente muy reducido. Crear un juego que se haga popular sin encajar dentro de ningún género en concreto es la cosa más difícil de hacer. Sólo algunos juegos como Tetris o Los Sims lo han conseguido.



4-Kids, la empresa encargada de los dibujos animados de Pokémon, está haciendo Piñata en TV.

Los tres protagonistas de la serie de TV..

El diseño de los personajes de Rare es precioso, como suele ser habitual.

RARE PREGUNTÓ...

- ■ ■ ¿Habéis notado alguno de los
- ■ ■ chistes internos que hemos
- ■ ■ incluido mientras jugabais?

Sí, uno de los iconos que puedes utilizar para personalizar la tarjeta de tus piñatas es un 'Jiggy' de los que se cogen en *Banjo Kazooie*. También me percaté de la presencia de la aeronave del Baron Von Ghoull (de *Grabbed by the Ghoulies*), estrellada justo fuera del jardín. Cuando me llegó el juego estuve buscando algunos 'goodies' de Rare.

¿Qué te parece el juego con lo que has visto en el tiempo que lo has jugado?

Me ha gustado. Hay que admirar los juegos con ese toque de frescura y originalidad. Particularmente el diseño de los personajes – algo surrealista, pero muy atractivo. Es un poco el estilo de *Kameo* pero con el toque latino. También me he hecho muy fan de la música. Grant Kirkhope me ha mostrado parte de la banda sonora orquestal y suena todavía mejor que *Kameo*. Además me gustó escuchar que toca el banjo de vez en cuando.

"La banda sonora es todavía más bonita que la de Kameo"

¿Cuál es tu Piñata favorita de las que has visto por el momento?

Los 'buzzlegums' (zumbachicles) son muy divertidos. Me encanta el ruido que hacen cuando pasan zumbando por el jardín. ¿No podría cogerlas y hacer un poco de miel para vender en la tienda, eh?

¿Cuál el juego de Rare más difícil de la historia?

Diría que *Banjo-Kazooie* porque me llevó más de 40 horas recolectar todo, pero en realidad *Battletoads in Ragnarok's World* fue mucho más difícil. Es uno de los pocos juegos en que me he considerado incapaz de acabarlo. En cualquier caso soléis hacer juegos muy crueles.



¿A qué juegas?



Más de 160 juegos de Nueva Generación
¿A qué esperas?

PASA DE NIVEL



VISIÓN DE FUTURO



La pregunta es, ¿qué podemos esperar de la cámara Xbox Live Vision a partir de ahora?

Intentamos no hacerlo. Odiamos ser tan predecibles. Nos sabe mal tener un comportamiento enfermizo tan deshonroso para nuestras familias. Pero como bien os imaginabais y como obviamente sabíamos nosotros desde hacía tiempo, la primera foto que enviamos con la cámara Xbox Live

Vision fue una de nuestros propios traseros. Es sí, totalmente vestidos y cubiertos del más fino tejido de algodón. Es obvio que se trataba de una broma inocente, como lo es esa tan típica de escribir "feliz cumpleaños" en nuestras cartas de despidio.

HAZ FUNCIONAR TU CÁMARA (con sólo seis pasos)



1. Enchufa la cámara... es más que sencillo



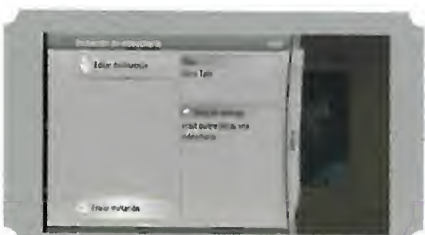
2. Aparece tu imagen de fondo, ¡qué guapo!



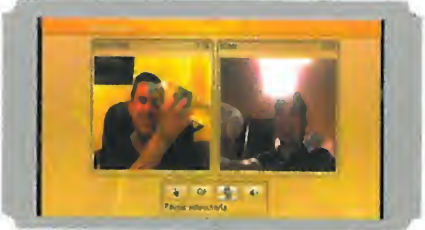
3. Ajusta los niveles de color, brillo,... en el menú



4. Selecciona un contacto con cámara



5. Envíale una solicitud de videocharla



6. Videocharla en un punto álgido... ¡qué bonito!



Después de que esto ocurriera vino el verdadero horror — dejar que la gente viera nuestras caras. Jugar mientras nos concentramos en qué decir ya resulta difícil y ahora, encima, hay que pensar en cómo mirar a la cámara. ¿Hace falta sonreír ante todas esas gracias que se oyen por el auricular? ¿Es necesario fruncir el ceño siempre que nos pillen por la retaguardia? Se acabó, ya no sabemos qué hacer con nuestros caretos. Sin embargo, tras superar esa tradición que nos tacha de vergonzosos, o eso dicen las encuestas, todo se convierte en diversión nada más activar el "video chat".

Lo primero que salta a la vista es común a cualquier otro elemento relacionado con Xbox, la cámara Xbox Live Vision funciona sin más. Parece inteligente en este sentido, ya que sólo hay que enchufarla y olvidarse. No hay confusión posible y durante el proceso todo fue como la seda. Una vez dentro de la ventana de configuración, las cosas siguen en la misma línea de "esfuerzo cero". Tres controles dejan seleccionar el brillo, ajustar la imagen según el fondo que haya a nuestras espaldas y la iluminación que inunde la sala, ya sea fluorescente o incandescente (también se puede dejar en automático).

Eso es todo, con diferencias sutiles que no consiguen que mejore la belleza natural o que aumenten la cantidad de pelo — aún así, los resultados son buenos. Las instantáneas que tomemos se ven definidas y claras al ponerlas a toda pantalla, el video chat funciona a las mil maravillas y aunque a veces se muestran "artefactos" en la imagen o salen cuadradotes, se ven perfectamente los resultados machacarnos diariamente en el gimnasio desde hace años, o todo lo contrario.

XBOX 360 TU CONSOLA

¡OH... ES TAN PEQUEÑITA...!

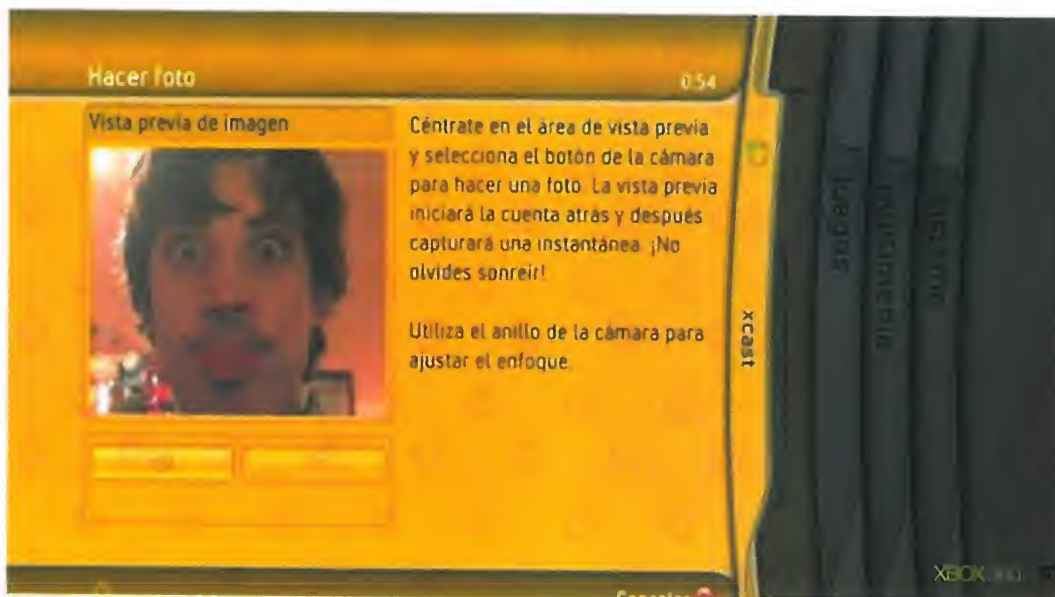
Sí, la cámara tiene un tamaño muy reducido. No os podéis creer lo pequeña que es. Incluso si vais con la idea bien aprendida, al verla en directo os sorprenderéis. Además, es bastante molona. No tanto como pequeña, pero tiene un aire de dispositivo de videovigilancia venido del futuro muy a lo Orwell. Por otro lado, resulta curioso que se caliente hasta niveles preocupantes — con dejarla enchufada más de diez minutos ya se nota la temperatura. No llega a un nivel suficiente para prender las cortinas, pero sí que se acerca. Por lo tanto, si vas a experimentar con ella hazlo bajo la supervisión de un adulto.

VÍDEO CHAT

Para esto es para lo que fue creada. Usar la cámara de vídeo mientras jugamos suele interrumpir el flujo de la partida, debido a que nos vemos distraídos por alguien que hace gestos obscenos o pone peluches delante del objetivo. Así que será mejor reservar la opción de vídeo para cuando tengamos una conversación de tú a tú con alguien. Sólo necesitamos enviar una invitación como lo haríamos para charlar por voz en un canal de chat. Esperar a que nuestro amigo acepte y ya está — alguien te observará mientras tú también le miras... Podemos hacer que vibre el mando, añadir filtros a la imagen, activar el zoom en algunas zonas de la pantalla y activar la pausa mientras hacemos algo que no queremos que los otros vean. Todo es realmente sencillo y tras unos 30 segundos de toquetear los botones estará dominado... bueno... al menos sabemos para qué sirven el 100% de las opciones disponibles.

MENSAJES CON FOTO

Es lo que el nombre indica, así de simple — aunque quizá demasiado limitado para resultar interesante. Sólo precisa seleccionar el Gamertag de uno de nuestros amigos y poner en marcha la opción de enviar una imagen. Después se añaden efectos de vídeo para destruir por completo la foto y hacer que todo sea más horrible o irreconocible. Esta es una buena forma de evitar que otros compren la cámara, así que no lo hagáis a menudo. Por supuesto, también podemos mandar la imagen tal cual, sin modificar. Tampoco podemos poner, como fondo de pantalla o icono de nuestro perfil, las fotos que nos mandan, ni guardar las que enviamos. Las vemos, las mandamos y esperamos a que no las borren y nos las enseñen algún día.

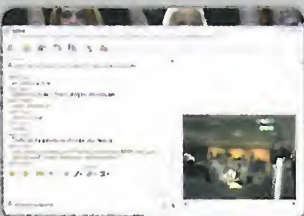


ENCHÚFALA AL ORDENADOR

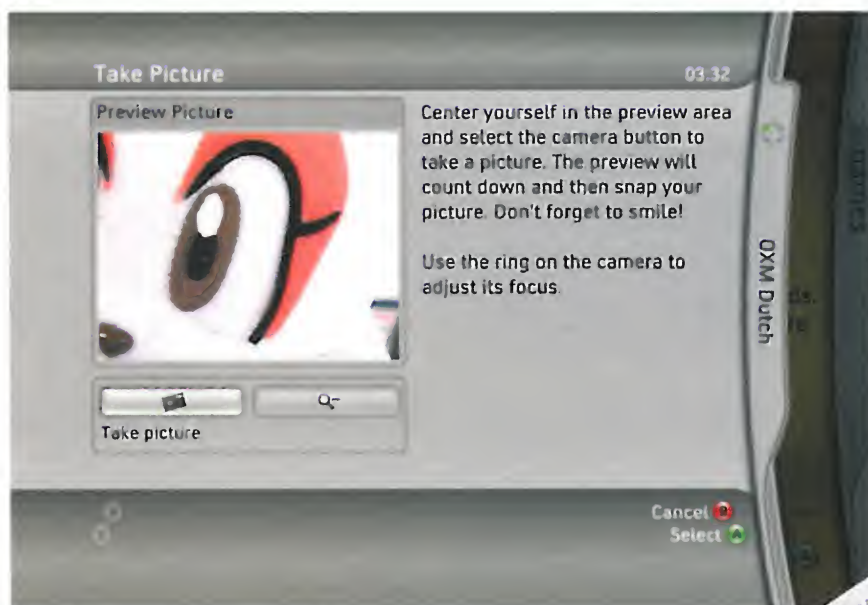
Xbox Live Vision funciona cuando la enchufamos a un PC, con lo que si usamos Messenger u otro programa de chat veremos aumentar el valor de la compra. Por el momento, Microsoft no ha lanzado unos 'drivers' apropiados para el dispositivo y eso evita que se puedan aprovechar al máximo las características de la cámara en un PC. Con el controlador estándar de Windows XP, a través del configurador de cámaras y escáneres, obtenemos un resultado en baja resolución. Como solución temporal, podemos usar algún controlador de terceros. En cuanto a la calidad, con el códec FDDShow obtendremos imágenes hasta de 1,3 megapíxeles al conectar la cámara en un puerto USB de PC. Para aclarar lo de la resolución, la calidad viene a ser la misma de un teléfono móvil de gama alta, pero de los que se lanzaron hace un año. Nada espectacular, pero que Xbox Live Vision compensa con una captura de color buena y que nos resulta perfectamente válida.

VISIONES EN TU PC

Si tienes Windows XP, tienes una webcam decente. La cámara Xbox Live Vision también funciona con Windows XP instalado en un PC y todas las actualizaciones necesarias, ya sean Service Packs o los pequeños parches de www.windowsupdate.com. La imagen es nítida y brillante gracias a la resolución



de 640x480 a 30 imágenes por segundo. Toda una ganga por el precio del dispositivo, todo sea dicho. Eso sí, Microsoft aún puede conseguir bastante más si se decide a proporcionar el software apropiado y se pone las pilas con los controladores para la cámara. Venga, que tampoco debe ser tan difícil si lo han hecho en los modelos para PC recientemente lanzados.



SONIDO

La cámara Xbox Live Vision no lleva micrófono integrado. La solución, con la cámara conectada a nuestra consola, es utilizar el micro que incorporan los cascos del Communicator, de manera

que siempre que salgas por la tele tendrás el aspecto de alguien que lleva auriculares... con lo que esto implica a la hora de actuar y hacer convincentes tus mentiras por la Red. Una lástima.



SÓLO AMIGOS

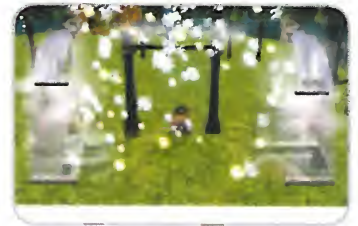
No hay posibilidad de exponer las fotos de vuestras partes más íntimas al resto del mundo — así es, las imágenes que establezcáis para vuestro perfil sólo se mostrarán a vuestra lista de amigos. Esto es por nuestro propio bien, porque el mal gusto que abunda entre los "conectados" pondría en tela de juicio la cordura de nuestra comunidad de usuarios. Incluso cuando recibamos una imagen de alguien que esté en nuestra lista de amigos tendremos que elegir entre descargarla o no. De esta forma, Microsoft deja totalmente a nuestra disposición recibir esa imagen gore que Sieg ha decidido mandarnos hoy. Es una lástima que pase algo así en el video chat — tampoco se puede escribir el Gamertag de alguien cualquiera y obligarle a ver cómo te hurgas la nariz. Microsoft ha bloqueado esto de forma inteligente, con lo que sólo aquellos a quienes conocéis podrán disfrutar de vuestras dotes escénicas.

"Las imágenes de vuestro perfil sólo se mostrarán a vuestra lista de amigos"

LOS JUEGOS

Totemball es lo más destacado que se puede ver dentro de los juegos que aprovechan la cámara Xbox Live Vision, ya que no se limita a mostrar una diminuta ventana con vuestro rostro. Totemball viene a repetir la esencia del conocido EyeToy – mantener los brazos levantados durante horas se parece mucho a cierta tortura medieval.

Una serie de niveles laberínticos, recolección de objetos y puertas que se abren a nuevas zonas. También hay un minijuego al estilo pinball y opciones



multijugador.

Nos divertimos con Totemball, en serio, aunque no demasiado – a causa de las agujetas. Resulta molesto y absurdo tener que usar los dos brazos para mover a un tipo que camina sobre una bola mientras sostiene cada vez más objetos sobre su cabeza. Entran unas ganas tremendas de pillar un gamepad y poner las cosas en su sitio. En definitiva, viene a ser un paso atrás en lo que a juegos de plataformas se refiere y la diferencia respecto a PlayStation y su EyeToy reside en el uso de las manos – utilizar los brazos para mover una bola por un laberinto no resulta demasiado preciso.

PRUEBA PREVIA

Aparte de Totemball, no hay nada que aproveche el invento de forma diferente a una cámara. Bankshot Billiards 2, Hardwood Hearts, Spades y Backgammon incluyen pequeñas ventanas de vídeo desde su actualización. En ellas se puede ver a los oponentes mientras planean sus jugadas o se hacen los interesantes para ponernos nerviosos. Pero por ahora, hasta que haya más juegos que aprovechen la cámara, nuestro consejo es que esperéis. A menos que estéis totalmente desesperados por gastar 49 euros para añadir una imagen personalizada a vuestra tarjeta de jugador.



“Mientras que Xbox Live no esté plagado de chicos y chicas guapas, la cámara tiene un uso realmente muy limitado”

ALMACENAMIENTO

Esta es la parte negativa del invento – no hay manera de guardar más de una imagen. Cualquier cosa que grabemos borrará la anterior imagen que hubiéramos captado. Así que olvidaos de empezar vuestra colección de fotos y vídeos dentro de la Xbox 360.

No sabemos el motivo de esto – seguro que es porque podríamos acabar enseguida con todos los gigas libres de disco duro a base de esas diminutas imágenes de apenas unos cientos de KB, ¿verdad que es por eso? Quizá esta opción aparezca tarde o temprano, después de que nos hayamos quejado todos juntos a Microsoft. Bastaría con que hubiese una aplicación dentro de Multimedia en la que se aludiese a un álbum de fotos o algo similar en el que acumulásemos las mejores instantáneas.

NOS SABE A POCO

Mientras que Xbox Live no esté plagado de chicos y chicas guapas, la cámara tiene un uso realmente muy limitado. Nosotros lo podemos reducir a hacernos la foto de rigor y añadir una imagen a nuestra tarjeta de jugador. Después de esto, y si todavía no tienes Rainbow Six Vegas, uno de los pocos juegos que al menos te permite ponerle tu cara a uno de los personajes, hay muy poco que hacer con la cámara... bueno, sí. Probablemente la cámara acabe enchufada a tu ordenador para sacarle algo más de provecho que en la 360. En cualquier caso, es muy probable que en los próximos meses empiecen a aparecer juegos que se aprovechen un poco más de las oportunidades de interacción que propone tener un 'ojo' espía cerca de tu consola.

LIGHT & MAGIC



Poder modificar vuestro aspecto siempre puede ser interesante. Si no queréis desvelar vuestro rostro, quizá os apetezca aplicarle toda una colección de efectos especiales a fotos – e incluso al video chat. No hay por qué preocuparse de las posibles ralentizaciones mientras



hacéis esto durante vuestras comunicaciones por vídeo, ya que los filtros se aplican de forma increíblemente transparente. Eso sí, le quita toda la gracia al aparato, ¿qué necesidad hay de una webcam si queréis a usarla para ocultar vuestro aspecto?



PERCIBO VIBRACIONES

Los botones frontales te permiten navegar entre los efectos de vídeo en tiempo real y los gatillos ponen en marcha la vibración del mando. Veinte segundos iniciales de algo completamente novedoso.

Xbox 360, la estrella de estas

Elige la tuya a un precio único: los mejores packs desde 314 euros.



Powerpack



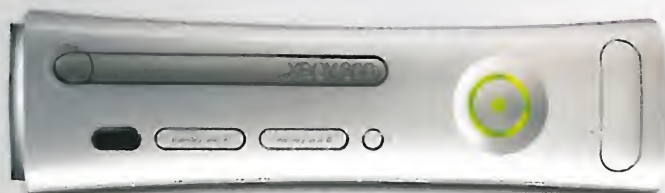
Pack Gears of War



Pack Pro Evolution Soccer 6



Pack Call of Duty 3



Estas navidades regala Xbox 360:

más de 160 juegos de nueva generación para vivir una experiencia única. ¿A qué esperas?

navidades.



Pack Need for Speed



Price Pack



Pack Splinter Cell



XBOX 360

PASA DE NIVEL

Hemos
jugado...y lo
queremos



Battlefield: Bad Company

Cuando el dinero sustituye a la gloria los soldados pasan a convertirse en mercenarios sea cual sea el campo de batalla...

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

EDITOR: EA

DESARROLLADOR: DICE | JUGADORES: 1-4

PORCENTAJE DE FINALIZACIÓN

XBOX LIVE: 2-24 JUGADORES

PERSONALIZACIÓN: POR ANUNCIAR

50%

EN LA CALLE:
2007

Xcast

AUTOR:



UNA DE LAS SORPRESAS más gratas que nos trajo el pasado verano fue el anuncio de una nueva entrega para consolas de la saga bélica desarrollada por DICE.

Poco pudimos ver, un par de pantallas y un nuevo subtítulo para una serie que no para de engordar con títulos de gran calidad. Seguramente, al escuchar la noticia mucha gente reaccionó pensando: "Otro más, si ya todos son iguales." Pero no, esta vez se pretende renovar no sólo la jugabilidad de anteriores entregas, sino remover los cimientos de un género, el de los shooters en primera persona, con una gran dosis de innovación.

Y esta gran novedad de la que estamos hablando no es ni más ni menos que la posibilidad de destruir e interactuar con todos los elementos del escenario. Se acabaron los mapas como simple decorado para pasar a ser un actor principal en el teatro de cada partida que juguemos. Si echamos la vista atrás, sólo *Black*, de los responsables de *Burnout*, podía llegar a proponer algo parecido, pero en la práctica todo se reducía simplemente a un 'destruye y mata' más visual que útil para el jugador. Pero esto ha cambiado con *Battlefield: Bad Company*, y todo gracias al nuevo motor gráfico llamado *Frosbite* desarrollado íntegramente por DICE durante más de dos años.

Este nuevo entorno de desarrollo quizá no sea tan conocido ni reputado como el *Unreal Engine 3*, pero el título que nos ocupa servirá como piedra de toque para demostrar que hay buenos juegos más allá del motor de *Epic*. Y es que *Frosbite* no sólo es capaz de desarrollar escenarios y personajes con detalle extremo como podemos ver en cada una de las imágenes que acompañan este reportaje, sino que los hace formar parte activa de la jugabilidad de cada partida, siendo este el gran cambio para la saga. Todos los *Battlefields* hasta la fecha se han caracterizado por mostrar batallas encarnizadas donde el uso de vehículos y la variedad de armas eran las principales

APETITO DE DESTRUCCION

Creando tu propio erial...



Este conveniente punto de ventaja lo encontramos en la esquina del edificio...



...que podemos demoler completamente con una granada...



...y crear el punto de campeo perfecto sobre la plaza del pueblo.

HERMANOS DE SANGRE

ARMAS Y JUEGOS

El armamento siempre ha jugado un papel importante en la saga. *Bad Company* promete un nuevo sistema "a través del arma" en el que cada una tendrá un manejo único y distintivo, algo más parecido a como es en realidad.

LA BATALLA

Las calles por las que pasen no han visto explosión alguna, por eso deberemos hacernos nuestros propios parapetos con partes de coches, escombros o incluso cubos de basura en las calles.

FRENTE UNIDO

Estarás apoyado en todo momento por tus camaradas que te hablarán por el "pinganillo" mientras estás a cubierto del fuego enemigo. ¿Alguien ha dicho cooperativo a través de red y Xbox Live?

¿JUEGAS CON AMIGOS?

la campaña para un jugador complementará el modo para varios y hará que la experiencia sea completa, solo queda coger nuestra arma favorita y correr por las calles destrozando edificios y eliminando a nuestros enemigos.

»Bad Company y su motor gráfico, Frostbite, servirá para demostrar que hay vida más allá de Unreal Engine 3

protagonistas. Esto se mantiene, pero hay que imaginar como sería si, por ejemplo, pudiéramos crear una barrera de escombros a modo de trinchera tras destruir el segundo piso de un edificio, para después usar el

huevo creado a modo de puesto de francotiradores. Algo así como un editor de mapas a golpe de granada y misil. Hace que las posibilidades de cada lucha sean infinitas y que cada partida sea completamente distinta.

De hecho, la propuesta es opuesta a cualquier otro juego del género, como por ejemplo *Ghost Recon Advanced Warfighter* y su exagerado uso de gadgets tecnológicos, o incluso el adorado *Halo* en cualquiera de sus

Hemos
jugado...y lo
queremos



»Se acabaron los
argumentos épicos, ser un
héroe y salvar planetas.
Esto es una guerra real



Con esos ojillos de cordero
degollado parece un santo.



Con lo bonita que era la ciudad
antes de que llegaran las bombas.



entregas. Y es tan distinto de este además por el hilo argumental que desarrollará este *Bad Company*. Se acabó el argumento épico, ser un héroe y salvar planetas eliminando a ejércitos enteros sólo con la ayuda de nuestra pistola y habilidad. Y es que por primera vez en un *Battlefield* el modo para un jugador cuenta con un argumento sólido que apoye la indudable calidad del modo multijugador. Encarnaremos a uno de cuatro soldados en medio del conflicto narrado en *Battlefield 2: Modern Combat*, que deciden buscarse la vida y pasar de las órdenes de sus superiores para así dar mayor profundidad al juego, pensando en esos jugadores que no siempre tienen la posibilidad de conectarse a Internet. De este modo, el argumento principal nos meterá de lleno en el conflicto euro-asiático e iremos aceptando unas misiones y rechazando otras, independientemente del bando que intente

procurar nuestros servicios: el dinero es lo que cuenta. Si alguno recuerda a George Clooney en la excelente '*Tres Reyes*', se puede hacer una idea más clara sobre lo que estamos hablando, aunque sobre el hilo argumental hay todavía muchas incógnitas que se irán desvelando conforme se acerque la fecha de lanzamiento, previsto para 2007. Tampoco se han olvidado de los aficionados a esta saga, que no quedarán decepcionados con los ingredientes de siempre para el modo multijugador, tanto en red como a través de Xbox Live. Hasta 24 jugadores simultáneos con la locura de armamento y vehículos bélicos a los que esta saga nos tiene ya más que acostumbrados. Además, seguirá estando presente la posibilidad de derriuir hasta los cimientos el maldito edificio donde ese francotirador lleva escondido media partida, y eso es algo que hace de este lanzamiento algo a tener en cuenta. 



UN NUEVO ESTILO

El nuevo modo
monojugador supone
un cambio de estilo,
más cinematográfico y
con toques de humor
negro, aunque DICE
afirma que conservará
todos los ingredientes
de la saga *Battlefield*.

CONSIGUE UNA SUSCRIPCIÓN GRATUITA DE
3 MESES A LA REVISTA OFICIAL DE HBOX
CON TU PACH HBOX 360 NEED FOR SPEED
CARBONO. PROMOCIÓN LIMITADA A 3.000 UDS

LO IMPORTANTE ES LO QUE VA POR DENTRO.

ES CONDUCIR POR LA LÍNEA QUE SEPARA LO INCREÍBLE
DE LO ESTUPIDO.

12+



 **XBOX 360**
PASA DE NIVEL

XBOX
LIVE

[illegible]

Hemos jugado...y lo queremos



Eragon

El destino de los grandes está reservado a los más nobles

ERAGON

EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL

JUGADORES: 1-2

DESARROLLADOR: STORMFRONT SOFTWARE

PERSONALIZACIÓN: POR ANUNCIAR

PORCENTAJE DE FINALIZACIÓN

100%

EN LA CALLE:
DICIEMBRE

Marble

AUTOR:



NO HAY SEGUNDA PARTE buena, excepto el Padrino y... aunque en realidad lo que queremos decir es que no hay juego bueno basado en película alguna, salvo Spider-Man 2 de Xbox y... Vamos, que si de promesas se tratara, cualquiera sobre la calidad del juego basado en la película de las Navidades sería poco de fiar. Pero claro, si hubo al menos una que sí triunfó, aunque no tuviera demasiado que ver con la trama cinematográfica, ¿por qué iban Stormfront Studios a dejar pasar la oportunidad de llenar sus bolsillos, mientras intentan romper con la tradición? Eragon parte de una base que pocas veces

llega a verse en este mundillo, la colaboración estrecha entre la desarrolladora del juego y la productora de la película. Incluso tienen la ventaja de haber podido leer el libro en que se basa todo esto, antes incluso de haber pensado que algún día habría un videojuego con el mismo título.

Un rey malvado, un dragón que ayuda a un humano y magia por todas partes. Estos son los ingredientes que han dado lugar a miles de historias electrónicas y literarias. Pero la mezcla que consigue Eragon tiene todo para convertirse en un éxito, al menos por variedad e ideas que ya han demostrado ser válidas. A los combates

incesantes, cuyos movimientos se basan en combinaciones de botones tipo A-A-B, hay que añadir los hechizos que nos abrirán nuevas vías. Algo lineal en lo que hemos probado, pero que tiene bastante ritmo y viene aderezado con apariciones estelares del lanzafuego Saphira, por supuesto, cuando nosotros digamos. La otra perspectiva, a lomos del dragón, puede resultar curiosa durante el modo multijugador incluido, porque a pie ya sabemos cómo se lucha con amigos. El resto, esperar que llegue a tiempo, junto a la película, y que comparta un éxito que parece asegurado en cuanto a ventas, incluso con secuelas aún por pensar.



La variedad de movimientos y ataques es bastante amplia.



Como no podía ser de otro modo, no faltarán los hechizos especiales.



El entrenamiento de Eragon en el arte de la espada será duro.



La ambientación promete ser de lo más currado del juego.

LA GUARIDA DEL DRAGÓN ES DE TODO MENOS AGRADEABLE

VIEJOS CONOCIDOS

Los orcos pueblan los niveles, aunque con el pseudónimo de Urgals. Pero también hay otras bestias y humanos, tanto seres mágicos como insensatos seguidores del rey de Alagaësa que no saben lo que se les viene encima.

UN ARMA MÍTICA

La espada de Eragon tiene nombre propio, como las de grandes héroes míticos y reales. Za'roc es el equivalente a "miseria", pero en élfico, y perteneció a Morzan, uno de los Forsworn que ayudó al rey Galbatorix cuando luchó contra los jinetes de dragones.

FIEL AL AUTOR

Brom, Murtagh, la fuerza rebelde de Varden y los demás elementos del libro se han tomado en cuenta para recrear un universo muy rico. La historia, además, cambia conforme juegan su papel los personajes secundarios.

LINEALIDAD

Como sucedía en los títulos de EA basados en El Señor de los Anillos (ni los de estrategia ni la Tercera Edad), los escenarios de Eragon tienen un aire a decorado que pasa tras los protagonistas sin opción a explorar más que lo mostrado.

MEJOR CON AMIGOS

Con alguien con quien compartir las aventuras podéis combinar los ataques y pensar mejores tácticas para pasar los niveles con más eficiencia. Uno usa la magia y el otro le cubre, por ejemplo, aunque es de esperar que la cosa sea más interactiva.

CADA UNO ES COMO ES

Uno para todos y todos para uno



ERAGON: 15 años, granjero, héroe. El adolescente perfecto.



ARYA: una elfa con un arco capaz de alcanzar cualquier objetivo.



BROM: mentor de Eragon. Usa su espadón para acabar con todo.



MURTAGH: el colega de Eragon. Con el arco es mortal.



RSV

EDITOR: UBISOFT

DESARROLLADOR:
UBISOFT MONTREAL

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO:
DISPONIBLE

ONLINE: 2-14 JUGADORES

A TU MEDIDA: PONLE TU
CARA A LOS PERSONAJES



Reviewer:
Marble

[XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE]

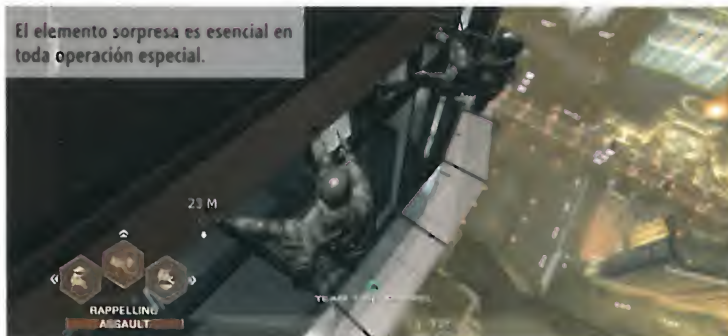
Rainbow Six Vegas

Demasiados terroristas en la ciudad y sin tiempo para decir "Yippy Jai Di".

Acercarte tanto a un terrorista no es, ni por asomo, recomendable.



El elemento sorpresa es esencial en toda operación especial.



ENTRA, NOSOTROS TE CUBRIMOS

Observar la situación -aunque sea desde el otro lado de una puerta- es el primer paso para salir airoso de lo que parece una muerte segura. Sólo tenemos que seleccionar la acción a realizar, el objetivo, y el momento de entrar. Tirar granadas también está entre las posibilidades. Pero no siempre será sencillo elegir una opción frente a los daños colaterales que pueden sufrir los adictos al juego en Las Vegas.



Puedes acabar con todo lo que te rodea, sólo necesitas más balas.

El nivel gráfico alcanzado es, por momentos, espectacular.



LAS VEGAS, 2006. ¿Qué? ¿Que cientos de locos armados se han ido a Las Vegas y han puesto todo patas arriba? ¿Que han suspendido la actuación de Tom Jones? Esto es inaudito... ¡Chicos, empaquetad las FAMAS que nos vamos a la ciudad del vicio! ¿Será posible que no acabemos de controlar todos los cacharritos que nos presta el gobierno y ya tengamos que estar otra vez llenando la mochila? Bueno, así es la vida de las fuerzas de élite y, seguro que si no lo hacemos nosotros tres, será un fracaso absoluto.

Un nuevo día en los comandos que se infiltran sin ser vistos, que tienen el mejor entrenamiento y que son capaces de lidiar con situaciones en las que el equilibrio mundial pende de un hilo. ¿A quién vais a llamar? Pues no, no le toca a los Ghost. Es el turno de otra saga, y tras pasar por una buena cantidad de plataformas vuelve con

oscuridad total. Algo que pone difíciles las cosas si quieres apuntar con precisión y debes fiarte de tus ojos. Pero claro, aquí empieza el despliegue tecnológico y eso de cambiar al modo térmico o al infrarrojo. Toda una ayuda que al principio cuesta controlar pero de la que pronto podemos sacar partido. Los efectos, como no podía ser de otra forma, son superiores a cualquier título anterior, con lo que no debéis tener excusas para no usarlos. Eso sí, cuidado con abusar, porque los cambios de iluminación repentinos juegan malas pasadas.

Las balas vuelan y la protección no resulta todo lo infalible que dicen las instrucciones. Aquí se puede ver otro detalle que puso de moda *Halo*, el daño no se ve en barras luminosas sino que lo sentimos. La imagen se nubla y la cosa se pone peor conforme recibimos plomo. Sin

»Si querían dar espectáculo, no existe un lugar más apropiado en el mundo

un respaldo impresionante. El motor gráfico es Unreal Engine 3, el mismo de *Gears of War*, *Splinter Cell 4* y una larga colección que apenas hemos empezado a ver. El equipo de desarrollo que tiene detrás es de lo mejor que Ubi Soft puede regalarnos. Y la franquicia de la factoría Tom Clancy no podía haber dado con un entorno más complicado para volver a tener la táctica como protagonista. Porque resulta, que *Rainbow Six* empezó como título en el que era más importante pensar las jugadas que ponerse a pegar tiros. Y esto es lo que intenta recuperar Vegas, aunque con mayor o menor suerte.

Para empezar, todo cuanto se ve alrededor del punto de mira está lleno de luz en buena parte del juego. El resto es

BUSCA, BUSCA, BUSCA...

Investigar en los diferentes mapas es lo más adecuado, ya que la ruta más lógica no tiene por qué ser la más rápida y segura. Haz todo lo posible por darle vueltas a los escenarios, ya que el nivel de acabado es tal, que puedes encontrarte muchas sorpresas.

embargo, con un poco de "pilindrona" o poniéndonos a cubierto un rato todo vuelve a la normalidad. Tipos duros como nosotros no se encuentran en cualquier sitio. Aspecto que nos trae a la memoria otra serie de habilidades propias del equipo Rainbow, como puede ser el manejo de diversas armas y utensilios. Las podemos recoger del suelo o seleccionadas según nuestros hombres, aunque hay algunos cacharros que siempre llevaremos encima. La cámara espía es uno de los que más juego dan, ya que con ella se puede ver detrás de las puertas y establecer la estrategia a seguir tras la patada de turno. Las órdenes dadas se ejecutan casi siempre de forma efectiva y las posibilidades tácticas son muchas. Incluso puedes dar la vuelta al edificio y entrar por otro lado mientras el resto de tu equipo lo hace por el acceso principal o pedir amablemente que tiren una bomba luminosa y den cuenta de los malos sin que los rehenes tengan secuelas psicológicas.

Ese sentido de continuidad se mantiene en la forma de contar una historia enrevesada y de la que poco

Las granadas son un buen recurso cuando no sepas qué hacer.





La visión termal es de película.

tienen que decir las escenas de presentación. Es el propio juego, gracias a ventanas emergentes, el que narra cada acontecimiento en tiempo real. Todo resulta frenético y se da un aire a lo que nos hace sentir Jack Bauer (el protagonista de '24'), hora por hora. Incluso lo destruyes que resultan los escenarios es motivo para gritar, sobre todo si algún trozo nos cae encima. Si querían dar espectáculo, no podía haberse elegido un lugar más apropiado.

Hay determinadas ocasiones en las que la inteligencia artificial nos ofrece opciones alternativas, aunque al bajar a otra zona pueden significar el fracaso total. En estos casos, donde tenemos que usar una cuerda y rapelar por fachadas o huecos de ascensores, también se puede encontrar un lado bueno. No todo iba a ser correr agachados y decir a los demás lo que tienen que hacer. Nuestra visión a través de un cristal será suficiente

UN CÓCTEL DE ARMAS

Las armas que iremos utilizando a lo largo de las diferentes misiones se pueden personalizar con mirillas telescópicas y otros complementos. Eso sí, hay que tener en cuenta qué arma usar en cada situación, ya que no por ir más armado se incrementa la efectividad.

UN MUNDO DE LUZ Y COLOR

Volar entre explosiones mientras nos explican lo que nos espera, por muy bien hecho que esté el rostro de nuestra contacto al otro lado de la cabina, no es nada comparado con lo que encontraremos una vez metidos en el ajo. Los más puristas pueden decir que los escenarios deberían tener más polígonos y mejores texturas, pero quién va a fijarse en esos detalles cuando detrás de cada bombilla encendida o esquina de casino puede haber una semiautomática a punto de dispararnos entre los dos ojos. Nosotros no, desde luego.



Es increíble la cantidad de gente armada que entra en este garito.

para saber si debemos entrar con todo o bajar un poco más antes de actuar. Decisiones, muchas decisiones que, si jugamos como nos explica el manual dan lugar a un título táctico como pocos se han visto en consola. Un juego que borra la entrega anterior del mapa, más orientada a la acción y que puede significar

un punto de inflexión para la saga *Rainbow Six*. En la parte online, junto a los modos para pantalla partida, no falta el cooperativo. Un estilo este que debería ser obligatorio y que viene acompañado de una buena colección de opciones. Nada despreciable, incluso después de jugar a otro título de la casa para 360, *Ghost Recon AW*. Un apartado que se enriquece, aunque por ahora poco, de la posibilidad de poner nuestras caras sobre los modelos del juego. Para ello, necesitamos una Xbox Live Vision y suficientes ganas de jugar con los controles hasta dar con algo aceptable. Con el tiempo mejorará, eso está claro, pero por ahora se queda en curiosidad.

No todo lo que pasa en Las Vegas sucede en los casinos...



XBOX 360 VEREDICTO

- Espectacular a nivel gráfico
- Opciones sencillas pero efectivas
- Acción y dificultad en altas dosis
- Un poco verde en el tema de la cámara
- Parece más variado de lo que es

PUNTUACIÓN
DAR ÓRDENES Y QUE
LAS SIGAN ES BRUTAL

8

HAY UNA RAZÓN POR LA CUAL LAS PESADILLAS SUCEDEN EN LA OSCURIDAD.

La Humanidad ya no tiene nadie en quién confiar. Ningún lugar en el que refugiarse. El planeta está siendo arrasado. Y sus habitantes acorralados en la única zona que aún queda a salvo. La Horda de Locust ha salido a la luz y son cada vez más. Y no paran de masacrar. El gobierno echa mano de los pocos que aún quedan. los enfermos, los heridos, los presos... Marcus Fenix, un preso que antes fue abandonado a su suerte, es ahora la última esperanza de la Humanidad. Su único consuelo es que la raza humana aún no se ha extinguido. De momento.



GEARS OF WAR



Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

Totalmente en castellano

Jump in.

 XBOX 360™



Call of Duty 3

Porque la guerra a veces sí es divertida. Sobre todo en la Xbox 360



Analizado por:
Xcast

PARECÍA QUE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL se iba a convertir en un reclamo gastado para los jugones, pero con títulos como Call of Duty 3 te das cuenta de que 'va a ser que no'. Cuando aún no hace ni siquiera un año desde el lanzamiento de Call Of Duty

2, ahora llega su tercera parte, que, a decir verdad, no contaba con unas expectativas demasiado halagüeñas. Por un lado, el cambio de desarrollador, pasando de los creadores del original, Infinity Ward, a Treyarch, responsables de regulares versiones para consola (Finest Hour y Big Red One) y

por el otro el aparente desgaste del propio concepto de juego. Pero a pesar de esto hemos de decir que esta secuela se mantiene casi a la altura en todos los aspectos y que consigue su objetivo, divertir, tanto si jugamos solos como con amigos. Si optamos por la primera opción se nos mostrará





XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
IMPRESINDIBLE

SÓLO EN
XBOX 360

ACHTUNG, BABY!

1



Acabas de activar una carga en un depósito de combustible para dejar sin vehículos a los alemanes y en ese momento aparece Fritz. Sólo por...

2



Su arma se encasquilla así que te lanza tras una barricada e intenta quitarte la tuya, enzarzándose en una lucha cuerpo a cuerpo.

3



Presionando los gatillos alternativamente le confundirás y le harás retroceder, pudiendo así cambiar el sentido de la lucha y acorralarlo contra la barricada.

4



Un botón a tiempo y te libras del soldado.

CALL OF DUTY 3

DISTRIBUIDOR:

ACTIVISION

DESARROLLADOR:

TREYARCH

JUGADORES: 1-4

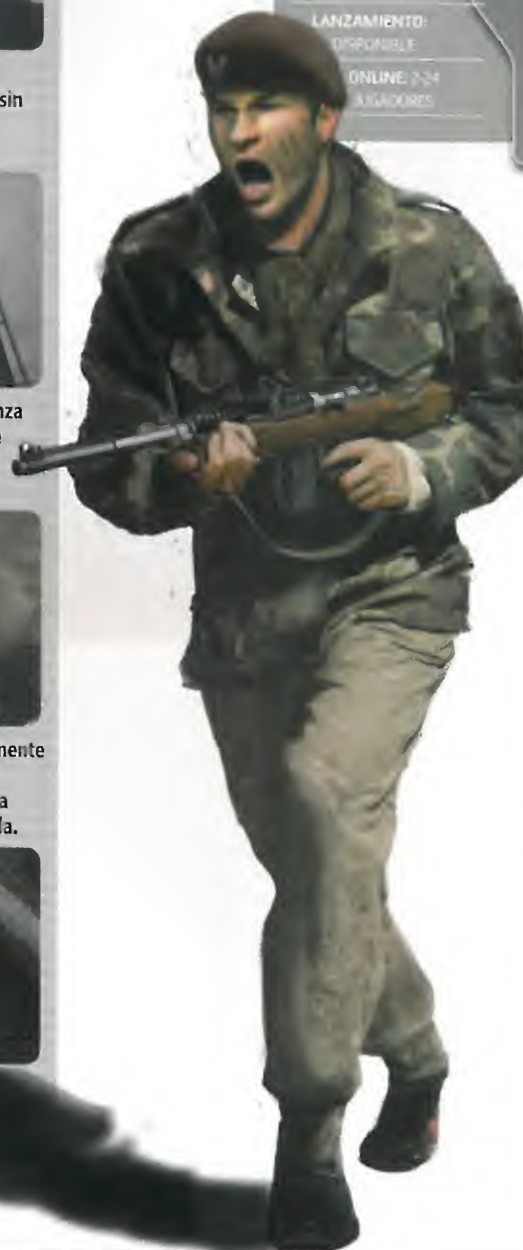
LANZAMIENTO:

DISPONIBLE

ONLINE: 2-24

JUGADORES

DETALLES

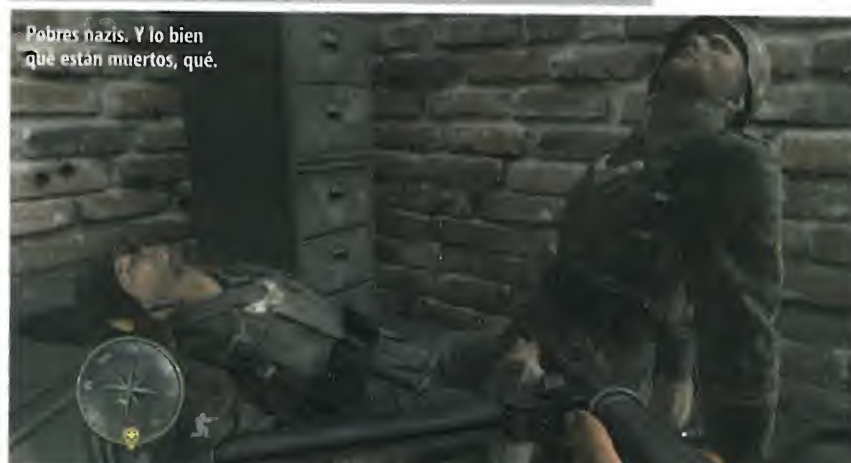


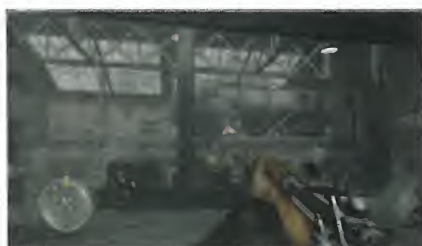
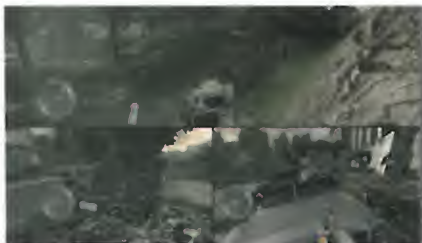
»Los combates desorientan... ¡como en la guerra real!

Los británicos son los reyes utilizando armas de peso ligero.



Pobres nazis. Y lo bien que están muertos, qué.





una campaña completa en Normandía, concretamente en las batallas de Falaise y Gamboise donde perecieron cerca de 100.000 soldados alemanes. Encarnaremos a varios soldados de distintas nacionalidades: un polaco, un canadiense, un americano y un inglés. Sólo falta uno de Lepe para completar el chiste. Todo comienza con la toma de una iglesia en un pueblo en la campiña francesa, donde se empieza a mostrar cierto afán continuista. La apariencia es básicamente la misma, con una mejora en cuanto a resolución de texturas para todos los modelos y un amplio repertorio de nuevos efectos gráficos que hacen que todo gane un plus de espectacularidad y realismo. De hecho, los mayores cambios vienen de la mano de las "battle actions", momentos pre-escritos en los que debemos participar de manera activa a modo de minijuegos, pulsando con presteza los botones que aparezcan en pantalla, ya sea durante una lucha mano a mano con un soldado del eje por el control de un arma, al más puro estilo Salvar al Soldado Ryan, o desactivando una bomba justo antes de que haga saltar por los aires a nuestra unidad. La frecuencia de este tipo de eventos es tal que por momentos nos hace pensar que estamos dentro de una película y no de un juego. Además este hecho también limita sobremedida la jugabilidad convirtiéndolo casi en un shooter sobre railes y eliminando cualquier atisbo de libertad en los mapas. El diseño de escenarios consigue que quedemos desorientados con frecuencia, tal y como ocurriría en un combate real. La dificultad por



HABLA HANKY PANKY

El coronel Hank Kiersey es el veterano de guerra detrás de Call Of Duty 3, y asesoró al equipo en lo referente al argumento. Dando detalles sobre los hechos posteriores a la toma de la playa de Normadía. "He estado 25 años en la armada. En ese tiempo me vi envuelto en múltiples conflictos y por esto me han metido en esto... Dije a los chicos que había más sitios interesantes a los que ir, como la batalla del Volga o Market garden". Sólo falta que los chicos de Activision tomen nota. ¿Os imagináis un COD basado en estos lugares míticos?

Los niveles de los tanques son muy lineales, pero muy 'explosivos'.



EL MODO MULTIJUGADOR, CLAVE

Permite hasta a 24 jugadores simultáneos participar en batallas tanto en local, red o a través de Xbox Live. El formato de juego cambia, ya que debemos seleccionar el tipo de soldado, variando las habilidades de cada uno en función de nuestra elección. Los mapas han sufrido un gran aumento de tamaño por el mayor número de jugadores y por la inclusión de vehículos. Una maravilla, sinceramente

defecto ha sido disminuida, sobre todo en el nivel veterano, lo que no hace que el juego se convierta en un paseo, ya que seguiremos muriendo con frecuencia.

Cierto es que cuenta con sus fallos, como todo hijo de vecino, pero quedan claras varias cosas: que la Segunda Guerra Mundial tiene cuerda para rato, que Call of Duty sigue siendo de lo mejorcito en acción bélica y que Xbox 360 cuenta ya con otro pedazo de shooter en su catálogo.



XBOX 360 VEREDICTO

- Modo multijugador excelente
- Mejora técnica digna
- Intensidad máxima
- IA deficiente en ocasiones
- Demasiado cinematográfico

PUNTUACIÓN
UNA MARAVILLA GRÁFICA
CON UN ACABADO BRUTAL

9

CALL OF DUTY 3

KONAMI

3+

www.pegi.info

PES 6
PRO EVOLUTION
SOCCER



CONTRATA EN EL 900 36 1004 EL
MEJOR ADSL Y CONSIGUE 3 MESES
GRATIS DE XBOX LIVE GOLD.

RBK

Telefonica

FÚTBOL DE ORO
SIÉNTELO CON EL PACK PRO EVOLUTION SOCCER 6 DE XBOX 360

XBOX 360

PES 6

EDITOR: KONAMI

DESARROLLADOR:
KONAMI

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO:
DISPONIBLEONLINE:
2-4 JUGADORES[SÓLO EN]
XBOX 360Pro Evolution
Soccer 6

Se suele decir que si algo funciona no lo cambies pero ¿hasta que punto es bueno?



Analizado por:
Xcast

PRO EVOLUTION SOCCER 6 vuelve por sus fueros devolviendo el ritmo de juego rápido y eléctrico que tantos jugadores echaban de menos en la anterior versión. El juego realista y el complicado sistema de pases convertían los partidos en un pierdo-recupero-pierdo-recupero-me hartó y casco a Ronaldinho, convirtiendo nuestras partidas en partidos insulsos y sin emoción, más dominados por la suerte que por la habilidad y la estrategia. Por eso este año encontramos un ritmo de juego más elevado, se siguen manteniendo algunos de

los errores, pero la bola parece que va más deprisa y hace que empecemos a emocionarnos con cada partido, como solía pasar. Es quizá el mayor cambio, ya que por lo demás pocas novedades encontraremos, si acaso el salto a la alta definición, pero sin una optimización adecuada de las posibilidades de Xbox 360. El mismo estilo de menús, modelado de personajes, comentaristas... Además, los usuarios de Xbox 360 tenemos la poco agradable sorpresa de que han desaparecido por alguna extraña razón algunos modos de juego y opciones que sí



UN POCO DE LO DE SIEMPRE



MISMO ASPECTO: la mejora mostrada desde la anterior edición es mínima, mejor verde, un público algo más definido, y el tan cacareado salto a la alta definición que en realidad tampoco aporta demasiado a la saga.



MISMA JUGABILIDAD: la mejora más notable es la posibilidad de sacar rápidamente una falta, pulsando los botones superiores tras cometer la infracción, lo que frecuentemente nos dejará en una posición ventajosa dado que la zaga rival se encontrará desprevenida y reorganizándose.



MISMO ONLINE: ¿Recordáis las opciones online incluidas en PES 5? Al menos esta vez podremos conseguir algún logro que hará seguir jugando a todos esos cazalogros, que por cierto van a tener que echar muchas horas en esta ocasión para desbloquear todos.

aparecen en otras versiones. Por ejemplo, eliminar el modo Desafío reduce bastante las posibilidades. Lo mismo pasa con el editor, ya que ahora sólo podemos editar el nombre y el número de cada jugador, o con el modo entrenamiento u online. Eso sí, sigue estando presente el eje central de todo PES, la liga Master, que continúa con el mismo esquema que años anteriores en cuanto a progresión de jugadores. Además, hay que reseñar que seguimos contando con la licencia de las ligas española e italiana, pero para el resto de competiciones los nombres de equipos y jugadores son versiones de los reales. Las animaciones son fluidas y correctas, pero ya lo eran en 2001, mientras que lo que sí se echa en falta es una mejora mayor en los gráficos.



Entre tan poca innovación encontramos que la mayor evolución vendrá de un elemento externo al juego, el mando de control Xbox 360. Con el cambio en la ubicación de los botones blanco y negro por los superiores por fin podremos hacer un uso efectivo de todos los comandos y regates que siempre han estado ahí pero que, por falta de dedos en las manos, no habíamos podido usar en anteriores entregas. La configuración por defecto fija el cambio de jugador en el botón superior izquierdo y el derecho para esprintar mientras que los gatillos se utilizan para controlar al jugador con mayor precisión. La verdad es que una vez en el campo uno se olvida de los fallos y de verdad se disfruta con la jugabilidad de este PES 6. La IA sigue siendo excelente, la dificultad ajustada (quizá algo menor a lo ya visto), los porteros actúan de manera realista y la precisión y habilidad del jugador sale a relucir como siempre.

Respecto al juego online no hay demasiadas cosas buenas que decir, en primer lugar por la decisión de limitar el juego a dos jugadores por partido y sin posibilidad de creación de ligas y torneos a través de Internet, lo que limita demasiado nuestras posibilidades. Además, la estabilidad de la línea no es destacable siendo más frecuentes los partidos injugables por el lag que los que funcionen

correctamente. Una pena, aunque desde las oficinas de Konami ya se ha prometido una solución a estos problemas. Permaneceremos a la espera.

En resumen, nos encontramos ante un Pro Evolution Soccer que si bien no es lo que esperábamos para estar en el momento de Xbox 360 en el que estamos (no destaca por sus gráficos, ni por sus opciones, ni siquiera por las licencias o novedades que aporta), sí que es verdaderamente fuerte una vez que se salta al campo y hace que olvidemos todos esos pequeños fallos que hemos comentado anteriormente. Un PES más, sí, pero como siempre, el competidor absoluto de FIFA 07 por el trono de los simuladores de fútbol.



XBOX 360 VEREDICTO

- La mayor jugabilidad imaginable
- Los controles de los partidos
- Es Pro Evolution Soccer
- El modo online se esperaba mejor
- Muy parecido a lo visto antes

PUNTUACIÓN
BUENO, PERO EL SIGUIENTE
TIENE QUE SER MEJOR

8

PES 6



FIFA 07

EDITOR: EA

DESARROLLADOR: EA

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO:
DISPONIBLEONLINE: 2-8 JUGADORES,
CON RANKINGSA TU MEDIDA: TODOS LOS
EQUIPOS Y JUGADORES SON
PERSONALIZABLES

DETALLES

FIFA 07

Sí, salió hace un mes, pero creemos que debes verlo porque merece la pena



Analizado por:
Marble

MUCHA ALTA RESOLUCIÓN, muchos efectos espectaculares, el más realista de los aspectos físicos de los jugadores, todos los dientes de Ronaldhino (en fila) y hasta fuegos artificiales de todos los colores. La incursión de la saga FIFA en la nueva generación no ha decepcionado en cuanto a su aspecto gráfico y a los amantes del realismo les hará tilín. El modelado físico de los jugadores de cada equipo, con las plantillas actualizadas al día, es realmente impresionante, los estadios están muy bien recreados y podemos oír los cánticos de las aficiones -esto último sólo cuando Paco González y Manolo Lama dejan escuchar-, así como un enorme repertorio de música cañera



Los remates y jugadas acrobáticas, a la orden del día.



De nuevo, contamos con todas las licencias de los jugadores.

para todos los gustos. Sin embargo, y pese a todo este elenco de factores técnicos, hay que dar un pequeño tirón de orejas a EA Sports, ya que el potencial de FIFA da para mucho más. Este año nos hemos quedado con seis ligas licenciadas (eso sí, éstas con todos los detalles, cosa que no tiene PES 6) y con algunas carencias en cuanto a la IA de los jugadores o las estrategias. Pero claro, es que no se puede pedir todo, y EA ya ha mejorado muchísimo el modo manager, el modo online y muchas de las animaciones de los jugadores para esta edición.

XBOX 360 VEREDICTO

- Los gráficos y las animaciones
- Los ocho jugadores para el modo online
- El modo manager se ha mejorado mucho
- Pocas estrategias en juego
- La IA de los jugadores

PUNTUACIÓN
JUEGAZO DE FÚTBOL,
PERO QUEREMOS MÁS

8

FIFA 07

LAS MAS XCONTACTADAS

+18 años

NOMBRE: NURI
EDAD: 19 años
OJOS: negros
PELO: castaño
CRTER: abierta y sin tabus, me va la marcha

NOMBRE: CLARA
EDAD: 21 años
OJOS: pardos
PELO: rubio
CRTER: dulce y mimosa pero picante y traviesa

contacta con ella
Envía **NURI** al 7766
o llámala al
803 51 81 97

contacta con ella
Envía **CLARA** al 7766
o llámala al
803 51 70 83

temas Envía **XBTEMA** y el código del tema al 7766
Ejemplo Calaveras: **XBTEMA 40009** al 7766
cambia todo el aspecto de tu móvil
!!! incluye salvapantallas, iconos, melodía mp3 original !!!



ANIMACIONES super calientes
traviesas y juguetonas

Envía **XBANIMA** y el código de la animación al 7766
Ejemplo: **XBANIMA 91224** al 7766



Envía **XBREAL** y el código del sonido real al 7766
Ejemplo Tikitika: **XBREAL 10475** al 7766

SONIDOS Y EFECTOS REALES
10110 Orgasmo jadeante y griton top
10092 Flatulencias varias top
10456 La canción anti-navidad en tu móvil top
10115 Grito de posesa top
10082 Cadena WC top
10038 Alarma bombardeo top
10027 Eructo descomunal top
10265 Tocando 4 claxons diferentes top

Envía **XBVIDEO** y el código del video al 7766
Ejemplo: **XBVIDEO 30656f** al 7766 para recibir "Placer a pares"



melodías hits polifónicos
Envía **XBPOLI** y el código de la melodía al 7766
Ejemplo: **XBPOLI 21768** al 7766 para recibir "Por la boca vive el pez"

NACIONAL	TOP LISTAS	DANCE INTERNACIONAL	CINE / TV / JUEGOS
top 21768 Por la boca vive el pez	21779 Let me out	21690 Jump	21692 Resident Evil 2
top 21745 Quien me iba a decir	21587 Labios compartidos	21744 Summer love	top 20562 Silbido Kill Bill
top 21861 Quisiera yo saber	21822 A la primera persona	21737 RudeBox	top 20674 Smurfs TV Theme
top 21823 En que estrella estara	21790 A buscar	21681 Salsillas	top 21704 Zaida theme
top 21824 Como lo tienes tu	21371 Hips don't lie	21843 I don't feel like dancin	top 21000 Super Mario Bros
top 21845 Dame un grito	21695 Dulce locura		top 20083 James Bond
top 21600 Besos	21733 Ni una sola palabra	HIMNOS	top 20594 Rebelde serie tv
top 21869 Vivir para contarla	21738 Nothing else matters	20040 Himno de España	top 21732 Dual of the fates Star wars I
top 21869 Soy gitano	21747 La pared	20907 Amunt Valencia	top 21743 Caballeros del Zodiaco
top 21854 Noches de bohemia	21725 Los amantes	20908 Asturias patria querida	top 20204 South Park
top 21390 Me voy	21403 Resurreccion	20909 Els Segadors	top 20205 Pajaro Loco
top 21853 Gasolina sangre y fuego	21868 Escapar	20910 La Internacional	top 20206 Expediente X
top 21870 Aire ke respiro	21875 Paliencia	20911 Cara al sol	top 20190 Superman
top 21736 Tu peor error	21883 Tu recuerdo	20933 Novio de la muerte	top 20189 Rocky

videos calientes +18 satisface todas tus fantasías mas morbosas
Envía **XBVIDEO** y el código del video al 7766
Ejemplo: **XBVIDEO 30656f** al 7766 para recibir "Placer a pares"

ANASTASIA MAYO	2 parejas	30656a
Anastasia y Carlos	placer a pares	30656f
escena lesbica	desparrame	30656g
Escena Oral	Tina y Maria	30657p
Juan lo pasa bien	2 traviesas	30657s
	cosas de chicas	30657c
	con esa boquita	30656i

fotos salvapantallas color +18
Envía **XBVIDEO** y el código de la imagen al 7766
Ejemplo: **XBVIDEO 73232** al 7766 para recibir un tigre blanco

72176	72372	72393	72399	72501	73170	73192
73286	73363	74730	74748	75128	75274	75296

Destapa los mejores traseros en tu móvil

Envía **CULITO** al 7766
y te enviaremos un trasero distinto con cada descarga
SIN CENSURA EN TU MOVIL

F.E.A.R.

Ese mal que te hace sentir tanto miedo sólo se combate con mucho plomo.



Analizado por:
Marble

PRIMERA PERSONA Y TIROS, muchos tiros y vista subjetiva. Eso es lo que muchos conocen como FPS (First Person Shooter) y que en Xbox ya es sinónimo de género habitual. Pero claro, con tanta competencia resulta difícil hacerse un hueco destacable y, como recurso fácil, está el de las conversiones desde PC. ¿Puede que esta vez sea diferente? La respuesta es no y sí. *F.E.A.R.* resulta uno de esos juegos que atraen desde el primer momento, debido a que todo está en su sitio. Los menús, la música de fondo, el control... no hay nada que deje pensar en que se podía haber hecho mejor, porque es la manera en que otros títulos excelentes lo han hecho antes. Pero también aporta algunos momentos difíciles de reproducir fuera de esta experiencia "paranormal". El juego intenta ser una mezcla entre la acción más



EFFECTOS A TOPE

Reflejos, transparencias, partículas y humo... El despliegue gráfico parece propio de una demostración para ver de lo que es capaz la consola. Sin embargo, son "sólo" los mismos efectos gráficos que se podían conseguir en el mejor PC posible de hace dos años, eso sí, con una suavidad en esta versión que apenas era posible entonces.



Te vas a cansar de ver sangre, y si no es así ¡bienvenido al infierno!



Es increíble lo que puede hacer un disparo preciso en el momento justo.



Los efectos de luz están muy conseguidos y dan mucho miedo.



La cantidad de personajes locos de aïar es inmensa.



F.E.A.R.

EDITOR: VIVENDI

DESARROLLADOR:
DAY 1

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO:
DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

A TU MEDIDA: ¡ARMAS!

DETALLES

Disparar a dos manos siempre es una buena salida para no 'palmar'.



Cuando lleguen los de la limpieza se va a armar pero bien.



»Una mezcla entre acción y supervivencia, aunque predomina la primera

pura, con armas bien niveladas y con sensaciones realistas, y esos "survival horror" que, como *Silent Hill* o *Resident Evil*, intentan ponernos la piel de gallina. Lo mejor de todo es



VOCES DE 10

Aunque se trate de una conversión desde PC, se ha demostrado que aquí sí se ha conseguido una localización de 10, con voces y textos totalmente en castellano mezclados con un nivel sonoro en 5.1, que ayuda tanto en las partidas como la mejor de las armas.

que consigue su objetivo. En algunas fases podemos desatar nuestro poder de destrucción, mientras que, en otros momentos, los sustos y la tensión llegan a niveles de asistencia médica urgente. Eso sí, predomina la acción y los enemigos duros de matar, aunque poco variados. La historia pone toda la carne en el asador desde un principio, aunque su desarrollo hace que dudemos entre quiénes son los buenos y cuál es nuestro objetivo real. Los escenarios, divididos en episodios bien definidos proporcionan algún que otro respiro, pero si decidís poner un nivel de dificultad alto seguro que os faltará aliento. Este es uno de esos juegos que se disfrutan, sobre todo cuando vemos que es imposible pasar de cierto punto. Donde los enemigos siguen su camino una y otra vez, aparecen en los mismos lugares, pero que con la táctica que hemos puesto en práctica la vez anterior no hemos

conseguido derrotarlos. El apartado gráfico, por su parte, era muy espectacular hace un año. Ahora, en Xbox 360, y con todos los efectos al máximo, no llega a impresionar. Aún así y con todos sus defectos, no muchos, el título explota al máximo su condición de juego de tiros y deja clara una cosa: tienes miedo, mucho miedo.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✔ Sustos para dar y tomar
- ✔ Dificultad bien nivelada
- ✔ Historia cuidada
- ✘ Enemigos poco variados
- ✘ Algunos comportamientos predecibles

PUNTUACIÓN

SE DISFRUTA LA TENSIÓN
HASTA EL FINAL

8

F.E.A.R.

¿Ves estas llantas? Pues se mira pero no se toca.

Need For Speed Carbono

Una vez más, EA llena el depósito y nuestros egos



Analizado por:
Marble

CADA NOCHE, a eso de las dos de la mañana, cierta calle cercana se llena de olor a gasolina y ruido de motor pasado de revoluciones. Algunos no podemos dormir, otros no quieren pegar ojo. Pero, por favor, que los de ahí fuera se vayan a otra parte o se queden en casa pegados al

pad. ¿Que no es lo mismo? Es cierto, la experiencia con la consola es mucho mejor. Algo de lo que Electronic Arts se ha encargado año tras año y que, en Carbono, llega a un nivel de depuración a la que pocos pueden resistirse. Sin embargo, esos mismos que no se engancharon al asfalto y la

velocidad de anteriores ocasiones, pueden mantener sus excusas casi intactas.

La evolución paralela de la saga Need For Speed se mantiene fiel a un control sencillo, coches cuyos daños no afectan a la conducción y algunos efectos que pueden echar para atrás a los más acérrimos

AL CAÑÓN

Si llegamos al final de una zona, con todo lo demás conquistado y la policía a buena distancia, sólo quedará ganar la carrera contra el jefe de la banda local. La competición es un uno contra uno en trazados encañonados, donde cualquier error da al traste con tu participación.

Sólo faltan John Travolta y Olivia Newton John y esto es 'Grease'.



En estas carreteras no te va a respetar nadie. No los respetes tú.



El primero que llegue se queda con esta señorita... ¿hace?



NFSC

EDITOR: EA

DESARROLLADOR: BLACK BOX

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

A TU MEDIDA: ¡COCHES!

DETALLES

CLASES DE CONDUCCIÓN LA POLICÍA COMO VÍCTIMA COLATERAL



1 En estos tiempos que corren la policía patrulla y persigue a los 'culebrillas' como tú que conduces ilegalmente.



2 Como es normal, los agentes te pillan de vez en cuando, y es ese el momento en el que tienes que librarte de ellos.



3 Es tan sencillo como acercarte a ellos cuando intentan darte el alto y empezar a empujarles hacia un lado.



4 Ellos intentarán hacerte el lío haciendo lo mismo, pero si consigues echarles contra otros coches puedes hacerles volcar.

»Quítale el coche a tus rivales y hazte respetar en toda la ciudad ganando a todas las tribus

EMMANUELLE, LA MUJER FATAL

Emmanuelle Vaugier da vida a Nikki, la ex novia del protagonista del videojuego Need for Speed Carbon. Emmanuelle ha actuado en películas como 40 días y 40 noches y Saw 2 y en varias series de TV, como Smallville. En Need for Speed Carbon intentará por todos los medios que tú y tu equipo ganéis en la guerra sin tregua por el dominio de la ciudad, arriesgándolo todo para conquistar barrio a barrio los territorios rivales.

seguidores de la simulación. A la inmensa minoría que no entra en ese grupo, enhorabuena, tenéis unas cuantas horas de diversión por delante.

¿Novedades en esta ocasión? Pocas pero intensas. La posibilidad de usar compañeros de equipo para que hagan el trabajo sucio es una de ellas. En muchas ocasiones, debido a una curva de dificultad laxa, pediremos al majo de turno que intente echar de la carretera al que creemos que es mejor. Otras, si no conocemos el circuito, será mejor que haga de liebre y muestre dónde hay una curva.

Los trazados libres en la ciudad, de noche, y sus neones evitan mirar más allá de un acabado que no da demasiadas señales de "next gen". Aún así, para conquistar las zonas en que se divide la urbe tendemos que luchar en un duelo a muerte por zonas encañonadas y difíciles, a modo de enemigo final. La

ambientación vuelve a apostar por personajes reales pegados encima de entornos tridimensionales. Un poco más, sí, pero suficiente para engancharnos hasta el fin. Sobre todo a los que pueden permitirse el lujo de modificar sus coches hasta el más mínimo detalle. Lo mejor, que también se puede presumir de ellos en Xbox Live.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Nuevos tipos de vehículos
- ✓ Con órdenes y componente táctico
- ✓ Continúa la historia
- ✗ Pocos modos online
- ✗ Baja dificultad hasta muy avanzados

PUNTUACIÓN
CARRERAS FUERA DE LA LEY CON NOCTURNIDAD

8

NFSC

Splinter Cell: Double Agent



Analizado por:
Gustavo Maeso

Aunque los años no perdonan al famoso agente secreto, su estreno en 360 le ha sentado muy bien.

SPLINTER CELL Y XBOX son un matrimonio perfecto. Ya el nacimiento de Sam Fisher se produjo, en exclusiva durante unos meses, en la plataforma de Microsoft. Desde entonces Sam no ha faltado, año tras año, a los Top Ten de ventas de Xbox y a las portadas de las revistas de la plataforma. Por lo tanto, no era muy difícil adivinar en qué videoconsola iba Fisher a dar el salto a la nueva generación de videojuegos. Este espectacular *Splinter Cell Double Agent* llega primero a Xbox 360, luego tendrá versiones para todas las

plataformas anteriores, y lo hace sacándole todo el jugo posible a las capacidades técnicas de la nueva consola. Quien pensara que esta versión iba a ser un simple port de la versión de Xbox o PS2, que se vaya al carajo... y que se muera de envidia.

Y es que todo luce perfecto en esta nueva aventura de Sam Fisher, donde nos encontramos a un desmejorado agente: calvo, realmente envejecido, con algunos kilos de más y encerrado en la más apestosa cárcel de alta seguridad que puedas imaginar. Pero no creas que Sam se

POR TIERRA, MAR, HIELO, AIRE, POLVO...

1



La experiencia de saltar al vacío es una de las más conseguidas por los desarrolladores, no dejes de vivirla.

2



La gran variedad de movimientos de los que dispone el bueno de Sam te permiten realizar acciones de todo tipo.

3



Aquí no se libra nadie, ni estando en el lugar más recóndito del mundo. Cuélgate del 'cielo' y sorprende a tus enemigos.

4



Que seas un experto en sigilo no te evita el problema de los listillos que te descubren. Acaba con ellos rápidamente y sin ruido.

ha pasado al otro lado de la ley, aunque no vas muy desencaminado. Sam está recluido para intentar infiltrarse en un importante grupo criminal. Nuestra primera misión (una vez en la trena) consistirá en intentar escapar de la cárcel, organizando una huida en la que ayudaremos a escapar a los miembros del grupo mafioso. Esto hará que ganemos su confianza. A partir de entonces nos convertiremos en un verdadero agente doble y simultanearemos las misiones para los buenos con las de los malos. La interfaz del juego incluye en esta ocasión un par de barras de confianza, cada una correspondiente a una organización. Nuestros fallos o negativas a realizar diferentes acciones harán caer estas barras e, incluso, nuestros éxitos harán que la



Tu investigación te llevará a los lugares más perdidos del planeta.

barra de la organización contraria decrezca. Una barra baja de confianza puede hacer que seamos abatidos por algún maleante que desconfíe de nosotros o, incluso, por algún agente de la Agencia. Un lío enorme que hará que el devenir del juego lo escribamos nosotros a cada paso, lo que convierte cada partida en única. Esta retorcida historia es la más completa y apasionante de toda la saga, lo que, unido al genial sistema de juego al que ya estábamos acostumbrados, hace de este *Splinter Cell* el más completo al que hemos tenido ocasión de hincar el diente. Además, el apartado técnico del juego nos ha dejado con la boca abierta, lo que convierte al título en uno de los 'Must Have' más esperados de esta nueva oleada de títulos de nuestra amada plataforma. Pero además de la cinematográfica historia, llena de giros y sorpresas, y los nuevos elementos de juego, que le dan al título una libertad de acción antes desconocida, volveremos a contar con el sigilo y la infiltración como principales componentes. Y para ello, como siempre, una montaña de armas y gadgets de todo tipo nos acompañarán en cada misión. El juego asegura un buen número de horas y además picará nuestro orgullo puntuando los objetivos y el nivel de sigilo conseguido en cada nivel, lo que hará que lo rejuguemos constantemente. Por si esto fuera poco, volvemos a contar con un

»El modo multijugador es espectacular



El sigilo seguirá siendo el arma más letal de la que dispone Sam.



El nivel del transatlántico es realmente espectacular.

¿UN VIAJECITO?

Durante toda la aventura vivirás la tensión de ser perseguido en los lugares más recónditos del planeta. Desde Cozumel a Kinshasa, pasando por Nueva York, Islandia o Shangai. Todos los escenarios están conseguidos con un nivel de detalle altísimo. Cada vez que llegues a uno de estos lugares sentirás el frío, el calor, la humedad... Una verdadera maravilla gráfica al alcance de pocos títulos.

modo multijugador espectacular, que añade partidas de mercenarios contra espías, una variedad realmente apetecible. Si siempre habíamos sido admiradores de la saga *Splinter Cell*, verdadera gallina de los huevos de oro de Ubi Soft, ahora nos hemos convertido en verdaderos creyentes.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Una jugabilidad sin precedentes
- ✓ El modo multijugador
- ✓ Unos gráficos que quitan el hipo
- ✗ Que no dure más
- ✗ Que queda mucho para que salga otro

PUNTUACIÓN
EL MEJOR SAM FISHER
QUE SE PODÍA IMAGINAR

9

DETALLES

SCDA

EDITOR: UBI SOFT

DESARROLLADOR:
UBI SOFT

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO:
DISPONIBLE

ONLINE: 2-6 JUGADORES

SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT



Marvel Ultimate Alliance

El bueno de Nick Furia necesita tu ayuda. ¿Se la vas a negar?

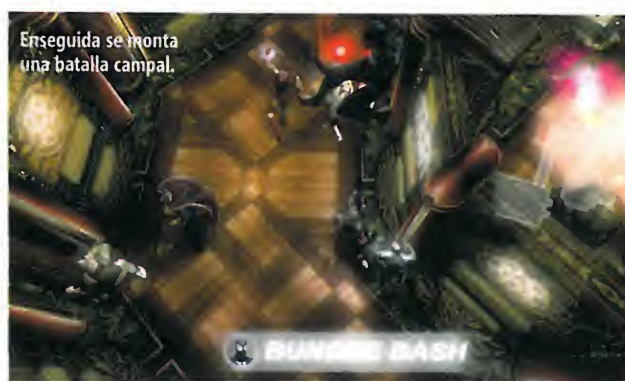


Analizado por:
Marble

LA NAVE S.H.I.E.L.D. ESTÁ EN PELIGRO. ¿Quién podría estar detrás de un ataque tan dañino sino Dr. Doom? Sus huestes son más numerosas que nunca y el grupo de héroes que luchan por la justicia y la humanidad no tienen más remedio que poner sus superpoderes a tope. Spider-Man, Capitán

América, Lobezno o el hijo de Odín, Thor, están ahí para dar el callo y averiguar qué mueve a tan siniestra mente criminal. Pero no están solos en esta aventura, ya que tenemos ante nosotros el mayor despliegue en un título de acción desde hace mucho tiempo. La factoría Marvel nunca se había visto tan bien representada en un videojuego, con 20

personajes en nuestro bando y muchos más al otro lado. Algo en lo que las últimas entregas de la serie *X-Men Legends* habían ya hecho mucho hincapié. La base de *Ultimate Alliance* está en la acción, sin embargo, quien esperara un título de rol no debe dar todo por perdido. Es cierto que el control resulta rápido y que debemos pulsar botones a velocidad de



No están todos los que son, pero la variedad de héroes es impresionante.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

EDITOR: EA

DESARROLLADOR:
BLACK BOX

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

DETALLES

»Desde un principio se nota el cariño que los desarrolladores, Raven, tienen por su obra. Los vídeos de presentación, el diseño de los escenarios, los personajes...



LAS ESTRELLAS

Capitán América con varias tendencias de moda, Iron Man con su equipo más pesado y el de diario, Spider-man y sus rarezas, Mr. Fantástico y Chica Maravilla, así como Mujer Invisible, Antorcha Humana, Cosa... y muchos más a tu disposición. Crea tu 'Dream Team'.



vértigo, pero también hay que buscar los tokens que permiten subir de nivel a cada uno de los personajes. Es más, así como aumentan las opciones y potencia de las habilidades, también podemos cambiar los trajes por otros con poderes propios. De esta manera, los seguidores de cada uno de los héroes representados pueden cuidar a su favorito y conseguir que sea el más poderoso del grupo. Aún así, todo el recorrido por los diferentes escenarios obliga a la colaboración. Incluso se han añadido acciones de equipo,

con lo que veremos más de una forma de acabar cada nivel y enfrentarse a los numerosos enemigos.

Desde un principio se nota el cariño que los desarrolladores, Raven, tienen por su obra. Los vídeos de presentación, el diseño de los escenarios, los personajes... Todo forma un perfecto equilibrio, lo que llama la atención de un juego que no ha gozado de la promoción que le hubiese dado una película estrenada al mismo tiempo.

DOS MODOS MULTIJUGADOR

Para completar el conjunto, que ya de por sí tiene muy buena pinta, **Marvel Ultimate Alliance** ofrece dos formas de multijugador. Un modo cooperativo en el que siempre está disponible la opción de que se unan compañeros desde Xbox Live, y otro que enfrenta a parejas más o menos niveladas. Horas y horas de diversión como con los mejores cómics de superhéroes que siempre te han gustado.



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Muchos superhéroes y muchos malos
- ✓ Estos poderes sí son increíbles
- ✓ Largo y rejugable
- ✗ Tus chicos se atrancan a menudo
- ✗ Por pedir... faltan personajes

PUNTUACIÓN
SUPERHÉROES Y
VILLANOS A TUTIPLÉN

8

MARVEL:
ULTIMATE
ALLIANCE



DETALLES

NBA 2K7

EDITOR: 2K SPORTS

DESARROLLADOR:
VISUAL CONCEPTS

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO:
DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

NBA LIVE 07

Vs

NBA 2K7

NBA LIVE 07

EDITOR: EA

DESARROLLADOR:
ELECTRONIC ARTS

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO:
DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

DETALLES



Analizados por:
Jorge Quiroga
Director de la
Revista Oficial NBA

(NBA 2K7): "Pura diversión. La mejor forma de disfrutar de la NBA".
(NBA LIVE 07): "Un juego para entrar en una nueva dimensión, la de la casi-realidad. Sentirás que dominas el juego"

Una palabra muy importante: ¡BA-LON-CES-TO!

A diferencia del año pasado, las ediciones 2007 de NBA Live y de NBA 2K han salido casi de forma simultánea, así que no hay ninguna excusa para que comience la temporada 2006-07 en nuestra Xbox 360.

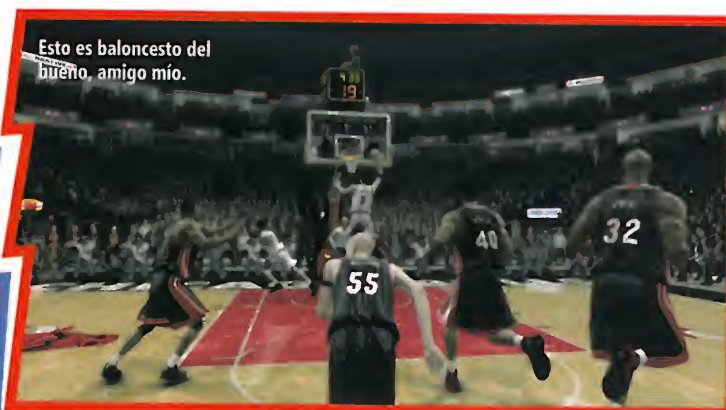
MOVIMIENTOS CASI REALES

Sí, ¡es Steve Nash!



2K Sports ha sometido a Shaquille O'Neal y a otros jugadores, a duras sesiones de captura de movimiento y el resultado es sorprendente. Se puede apreciar con todo detalle incluso los tatuajes de los jugadores. Además tiene un montón de estilos de juego, igual que su predecesor.

Esto es baloncesto del bueno, amigo mío.



La tecnología mocap de captura de movimiento ha supuesto un salto cualitativo en la saga de EA Sports. Hay jugadores con movimientos tan reales que incluso se capta a la perfección su personalidad. Pau Gasol ha sido uno de los jugadores más involucrados en el desarrollo.

VIDA EN MITAD DE LA PISTA



Cubre bien la posición ante tu adversario, que te la juega.

Cheerleaders que animan, mascotas en la pista, jugadores cambiados que comentan algo con el compañero, entrenadores que gritan, un espectador que se levanta para marcharse... a veces la emoción no sólo está dentro de la pista.



Los mates siempre son una buena forma de que no te paren.

Uno de los mejores aspectos del juego son los comentarios a cargo de Sixto Miguel Serrano y Antoni Daimiel, comentaristas habituales de los partidos de la NBA en televisión. Todo ello crea una atmósfera ideal para jugar.

SALTOS, SALTOS, SALTOS...



La calle siempre ha sido la fábrica de los mejores jugadores.

Además de un completo calendario de eventos a nivel profesional, también podemos encontrar una serie de torneos de basket en la calle que nos transportan por completo del escenario de las canchas de la NBA.



El fin de semana de las estrellas sigue siendo la bomba!

El modo completo All-Star es sensacional. Podemos vivir la cita más importante del calendario en Las Vegas antes que nadie. Concurso de triples, de mates, partidos de rookies y partido All-Star. Una gozada.

EL JUEGO NO SE ACABA EN LA CANCHA



Empleza desde cero y personaliza tu personaje.

El 24/7 es una de las ideas más creativas de la nueva versión 2K. Tendrás la opción de retar a Shaquille O'Neal a un concurso de tiros libres, algo que no parece muy difícil pero sí muy divertido y original.



Los saltos decisivos son de lo más impresionante del 07.

Una de las novedades más importante en el 07 es la gestión de contenidos de la cadena ESPN. Se pueden recibir las últimas noticias y los últimos resultados de la NBA en todo momento.

NBA 2K7

XBOX 360 VEREDICTO

Todos los personajes con vida propia

El modo 24/7 es una innovación

Los mates son muy reales

Baloncesto en la calle

Comentarios en inglés

8

ANÁLISIS POSTPARTIDO

EA SPORTS y 2K SPORTS se acercan peligrosamente al umbral que separa ficción y realidad. Por fortuna, estos dos títulos oficiales tienen tantas diferencias entre sí que el aficionado puede disfrutar tanto con uno como con otro. Desde la tecnología de captura de movimiento -donde los dos destacan- pasando por la suavidad en la transición de imágenes y la extrema jugabilidad de ambos.

XBOX 360 VEREDICTO

Excelentes efectos visuales

La espera mientras se carga. Divertida

Comentarios en castellano

Transición de imágenes

Control dual-stick

8

NBA LIVE 07

SONIC
THE HEDGEDOG

EDITOR: SEGA

DESARROLLADOR:
SEGA

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO:
DISPONIBLEONLINE:
2-4 JUGADORES

Sonic The Hedgedog

Aspecto de nueva generación pero con el sabor de los principios de la saga



Analizado por:
Gustavo Maeso

LA S PÚAS AZULES del icono de los videojuegos llegan a la nueva generación por la puerta grande, a una velocidad endiablada y dejándolo todo perdido de anillos dorados y tintineantes. Como si se hubiera escapado de una pantalla de su primera aventura en Mega Drive la saga ha vuelto por sus fueros y, a pesar de las tres dimensiones y demás moderneces de esas, Sonic vuelve a tener el sabor de siempre. Velocidad, colorido y algunos puzzles difíciles de rebasar a 300 kilómetros hora. Esos tres elementos son los que resumen la oferta de este nuevo título, ideal para nostálgicos pero, como siempre desde que el erizo encontrase la dimensión que le da volumen (allá en la Dreamcast), volveremos a pelearnos con la dichosa cámara. Una vez nos hemos enamorado del título del nuevo juego de plataformas de Sega (homenaje al título original) nos daremos cuenta de una diferencia sustancial, apartado técnico aparte, que lo aleja un tanto de aquel espíritu ochentero: este juego no parece para niños. Un argumento y un ambiente más serio, oscuro y adulto han envuelto al

erizo y a sus colegas de colores y colas puntiagudas (y es que el tiempo pasa para todos, bonito). En este lavado de cara el elemento más novedoso es la aparición de una chica humana en la trama, que podremos ver en secuencias cinemáticas muy 'manga' donde la apariencia del mundo 'Sonic' se integra perfectamente.

Parece que los chicos de Sega han preferido eliminar las diferencias entre los estilos de juego de anteriores entregas, en esas donde cambiabas de Sonic a Tails, de éste a Knuckles, etc. Aquí tenemos tres personajes jugables, pero los tres son

»La cámara y la velocidad te volverán loco en más de una ocasión



5115

¡Suscríbete!

Club zed™

Los juegos más exclusivos para el móvil y mucho más!!!

DEPORTES

Envía ALTAX +número al 5115 Ej: ALTAX J6



ALTAX J6

La mejor pista del mundo está en tu móvil. ¡Enfrentate a los mejores!



ALTAX J56

¡Disfruta de lo último en carreras de coches!



ALTAX J28

¿Te gusta el snowboard? Ahora podrás practicarlo en tu móvil.



ALTAX J63

Juega en las mejores ligas del mundo y conviértete en uno de los grandes



ALTAX J62

Pilota las motos más rápidas en todos los grandes premios



ALTAX J5

¡Es hora de surfear! Coge la taba y demuestra lo que vales.



ALTAX J15

¡Golpea fuerte y llega a lo más alto!

ACCIÓN

Envía ALTAX +número al 5115 Ej: ALTAX J40



ALTAX J40

¡Ha estallado la Segunda Guerra Mundial!



ALTAX J8

¡Dirige a tu ejército y conquista el mundo!



ALTAX J26

La estrategia será clave para tu victoria



ALTAX J3

Eres el capitán de la nave. Tu misión salvar al mundo... ¿Te atreves?



ALTAX J64

Juego multijugador y en comunidad. Lidera tu propia banda y hazte con el poder



ALTAX J24

¿Hombre o lobo? ¡Elige como combatir!



ALTAX J31

Afina tu puntería y acaba con tus enemigos.

PASATIEMPOS

Envía ALTAX +número al 5115 Ej: ALTAX J59



ALTAX J59

Los duendecillos han perdido sus tesoros. Ayúdale a recuperarlos



ALTAX J30

Juega tu dinero virtual y consigue comprar las imágenes más sexy.



ALTAX J60

Aprende a utilizar las cartas chinas. No podrás parar de jugar!!



ALTAX J16

Demuestra que eres el más listo.



ALTAX J58

¡Romper bloques nunca había sido tan divertido!!



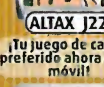
ALTAX J1

¡Espabil! Estas a tiempo... Libera al condenado.



ALTAX J53

El poker más divertido y sexy



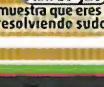
ALTAX J22

¡Tu juego de cartas preferido ahora en tu móvil!



ALTAX J20

Tu objetivo, acabar con todas las burbujas mágicas



ALTAX J27

¡Demuestra que eres el mejor resolviendo sudokus!

MELODÍAS

TOP NAVIDAD

ADESTE FIDELES ALTAX P153 JINGLE BELLS ALTAX P164
* FELIZ NAVIDAD ALTAX P162 * MERRY CHRISTMAS ALTAX P192

TOP ACTUALIDAD

★ LET ME OUT ALTAX P459 ★ LUCKY ALTAX P496
★ WHITE HORSE ALTAX P470 ★ SATELLITES ALTAX P362
★ LA PARED ALTAX P480 ★ SUMMER LOVE ALTAX P408
★ A LA PRIMERA PERSONA ALTAX P475 ★ NI UNA SOLA PALABRA ALTAX P434
★ ROCK THIS PARTY ALTAX P478 ★ QUIEN ME IBA A DECIR ALTAX P437
★ JUMP ALTAX P479 ★ PRISON BREAK ALTAX P448
★ I DON'T FEEL LIKE DANCING ALTAX P485 ★ PIRATAS DEL CARIBE ALTAX P457

POLI: Envía ALTAX P +número al 5115 Ej: ALTAX P153
TONO: Envía ALTAX T +número al 5115 Ej: ALTAX T153

SONIDOS REALES

Envía ALTAX R +número al 5115 Ej: ALTAX R11

TOP NAVIDAD

★ COGE EL P... TELEFONO ALTAX R11
★ CHATI, CALENTITA ALTAX R116
★ BORRACHO AL QUE LE LLAMAN ALTAX R117
★ BRICOMANIA DE COÑA ALTAX R118
★ DUQUESA LLAMANDO ALTAX R122
★ MORITO, BUENO... BONITO... ALTAX R129
★ NIÑO!! CALATE YA!! QUIETO!! ALTAX R130
★ POCHOLO DE FIESTA ALTAX R133
★ SIEMPRE POSITIVO, NUNCA... ALTAX R134
★ IMITACION TORRENTE ALTAX R137

FONDONOMBRES

Envía ALTAX N +clave + tu nombre al 5115

Ej: ALTAX N88 JORGE al 5115



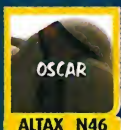
ALTAX N133



ALTAX N39



ALTAX N18



ALTAX N46



ALTAX N62



ALTAX N36

Sólo 0,20 € / Producto

¡¡Diviértete a tope con tu móvil!!

Con Club zed puedes:

- Disfrutar de: Música, Juegos, Aplicaciones y mucho más. ¡Un móvil nuevo cada día!
- Descubrir productos exclusivos.
- Regalar productos. ¡Tus amigos y tú siempre a la última!



Envía ALTAX al 5115

- 1 Envía ALTAX al 5115
- 2 Recibirás un sms de bienvenida. ¡Enhorabuena! Ya formas parte del Club zed y puedes disfrutar de todos sus productos.
- 3 Te llegará un enlace a tu móvil, pincha en él y descárgate tu producto.

encuentra más en www.zed.es



A LIBERAR PRINCESAS LA HISTORIA DE MI VIDA



1 Sonic tiene una nueva amigueta, y esta no tiene pezuñas, ni púas, ni plumas ni nada parecido. Es la Princesa Elise, y sí, es humana.



2 En una secuencia edulcorada (casi tan horrible como la de Star Wars Episodio II) Sonic hace el ridículo como el joven Anakin.



3 El Dr. Eggman la ha vuelto a liar, ha raptado a la princesa y hay que rescatarla (¿posibles envidias del fontanero del bigote?).



4 Y como sólo no puedes... pues Sonic se rodea de colegas de colores por eso de volver locos a las hordas de enemigos.

» Aspecto de nueva generación pero con las reglas y el sabor de los principios de la saga. Buena noticia para muchos fans, pero tal vez algo aburrido para otros.



MODOS MULTIJUGADOR



Otra sorpresita que trae Sonic entre las púas son un par de modos de juego multijugador calentitos para Xbox Live. El primero de ellos permite partidas cooperativas, con Sonic, Shadow o Silver, en el que dos jugadores podrán enfrentarse a los diferentes niveles del juego uniendo sus púas y sus anillos brillantes. El otro modo es un modo batalla, donde la máquina elige escenarios y misiones al azar. Aquí cada erizo va por su cuenta y al final, el que acumule más medallas, se lleva el 'erizo' al agua.



erizos veloces con algunas diferencias entre ellos: Sonic (el de siempre), Shadow (el oscuro) y Silver (un nuevo alter ego blanquito detergente con poderes psíquicos).

La velocidad y los puzzles imposibles vuelven a ser las claves de este juego donde la cámara y esos bichos 'made in Dr. Robotnik' que pululan por ahí, serán tus perores enemigos. La diferencia más sustancial entre los tres personajes es, precisamente, la manera de eliminar a los molestos enemigos.

El apartado gráfico del juego es uno de sus puntos fuertes. Todo huele al plataforma 2-D, ese de toda la vida, pero con el buen hacer técnico que ya han demostrado los chicos de Sega generación tras generación. Si has jugado

a todos los juegos de la saga, vas a sentirte como en casa y te pasarás el juego en un pis-pas. ¿Esta repetición es buena o mala? Pues no sabemos decirte. Para gustos, pues los colores, y aquí tienes unos cuantos.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ El erizo se ha hecho mayor
- ✓ Un apartado técnico notable
- ✓ Qué recuerdos vienen a mi mente...
- ✗ Un tanto repetitivo
- ✗ La cámara te volverá loco (aún más)

PUNTUACIÓN
EL SONIC DE SIEMPRE
PARA BIEN Y PARA MAL

7

SONIC

[IMPRESCINDIBLES] TOP 10

Manda tus comentarios y puntuaciones a xbox360@recoletos.es y participa en la Review del lector



LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL



Zero Beat: "Será mejor que Final Fantasy VII, será mejor que Metal Gear Solid 3, incluso mejor que El Secreto de Monkey Island. Lego y el universo Star Wars son simplemente lo mejor".



PROJECT GOTHAM RACING 3



Blobbyart: "La mejor serie de carreras está de vuelta con la magnífica tercera entrega. Podrías sentarte y contemplar los coches durante años. El único problema es que el juego se acaba".



BURNOUT: REVENGE



DaveWilma06: "Es un juego increíblemente adictivo. Obra maestra gráfica -con impresionantes carreras en alta definición- y la acción es como en la película *Fast and Furious*, justo como nos gusta. Es un juego enorme, con acción online a mansalva. ¡La música cañera también puntúa!"



JUEGA LA DEMO VER P34



DEAD RISING



Canarywondergod: "Estoy alucinado con la vida infinita de este juego. Podría pasarme la noche en vela matando zombis. Flipo con la katana, o con echarle una sartén hirviendo a la cara de un zombi y escuchar el sonido alucinante de la carne quemándose. Sólo falta el olor".



JUEGA LA DEMO VER P24

JUST CAUSE



video vidi visum: "Me gustan los cambios de música, son muy peliculeros. Cuando estás en un tiroteo o en plena persecución de coches, la música se acelera y se hace atronadora, pero cuando sobrevuelas San Esperito es puro chill-out".



JUEGA LA DEMO VER P22



Sólo los mejores juegos pueden ganarse el sello
OXM IMPRESCINDIBLE – he aquí los elegidos

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
REVIEWS!
EN EL DVD

Muchas más
reviews en el
DVD

CALL OF DUTY 2



ProGamer15: "En opinión de un montón de peña es el shooter definitivo de Xbox 360. Hay mucho que destacar. Los magníficos gráficos, el sonido surround que te mete en la acción y todos los toques de realismo justo cuando los necesitas, repartidos por todo el juego. Una obra maestra".



JUEGA LA
DEMO
VER P30



JUEGA LA
DEMO
VER P28

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER



Matt31: "Es un juego fantástico. Me encanta jugar en individual o en modo online. El modo de un jugador me ha tenido pegado a la pantalla durante semanas y cuando me lo acabé, me quedé flipado con la variedad del multijugador".



TEST DRIVE UNLIMITED



Vrossi45: "Madre mía, pensé que no se podía alcanzar la perfección, pero TDU es enorme. ¿Cuántos juegos de coches te ofrecen tal variedad y tienen ideas tan revolucionarias. Sólo puedo decir que hay que entrar en las galerías y disfrutar de las compras de coches, ropa y casas".

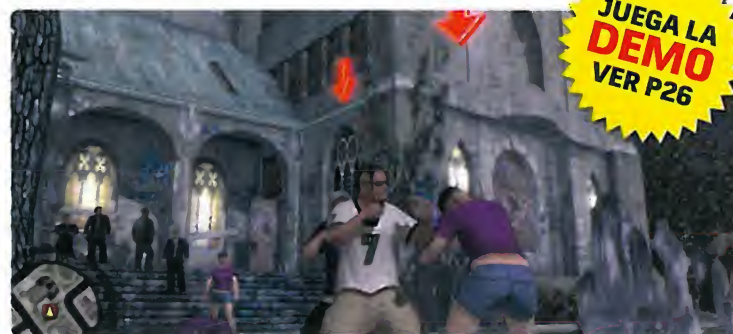


JUEGA LA
DEMO
VER P32

SAINTS ROW



Ghosty05: "Los gráficos son estupendos y los efectos de luz, alucinantes, con detalles increíbles en los personajes y los coches. Los equipos de FBI y SWAT son realmente divertidos y jugables, especialmente cuando estás usando el M16. Hay mucho que hacer, así que no sé ni por dónde empezar".



JUEGA LA
DEMO
VER P26



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



01casey: "Me he convertido en personaje de videojuego y transportado al otro mundo con el mando de la Xbox 360. Juega a Oblivion para perderte en otra realidad y disfruta del mundo persistente más profundo y variado que jamás puedas experimentar".



PREY

¡Domina este con los trucos de sus diseñadores!

Las pistas de este artículo son de Bruce Brodie, de Venom Games, que trabajó en el diseño de la versión de Prey para Xbox 360. Ha jugado tres mil partidas en modo Deathmatch y ha completado el juego enterito alrededor de 200 veces. Un maestro.

El Bar Principal

El bar principal es un lugar peligroso para pasearse porque está dominado por pasillos superiores, así que muévete, no te quedes colgado o usa el portal en la pista de baile cuando estés bajo fuego enemigo. En un juego de equipo puedes posicionar a tus hombres de modo que controlen cada entrada al área superior -haz que tus tropas se turnen para agarrar el lanzador Crawler. Hazlo y el otro equipo tendrá muchos problemas para echarte de tu posición.

El Sótano

El sótano une todas las áreas, así que espera aquí a que el resto de jugadores entren corriendo. No olvides recargar la munición del Leech Gun cada vez que entres si es que lo necesitas.



El W.C.

El baño de arriba es uno de los mejores lugares para hacerte fuerte. En el baño puedes encontrar el lanzador Crawler, y además hay una pequeña zona detrás del último baño para esconderte. Ya con el lanzador, espera al final de la habitación y dispara a todo lo que atraviese la puerta. Si el lanzador no ha recargado, escóndete en la zona entre el muro trasero y el baño y usa el ataque en modo espíritu. Una vez a salvo, usa tu movimiento espiritual para conseguir la Pipa de la Paz del bar principal y ataca a cualquiera que esté en el piso de abajo antes de regresar a tu cuerpo.



La Pipa de la Paz

Está en el Bar principal, encima de la pista de baile. Para alcanzarla, sube por las escaleras hasta el baño y ve a la esquina donde está el Leech gun. Ahora usa tu movimiento espiritual y cruza el puente para cogerla. Aunque no parezca muy útil, lo es bajo fuego enemigo -sus propiedades místicas actúan como un escudo extra, disparando tu barra de salud al 200%, salvándote de una muerte segura y permitiéndote ser más agresivo en el juego.



Bruce dice... "En el modo Deathmatch, mantente siempre en movimiento aunque patrulles un área que crees segura. Si das vueltas por un área específica, asegúrate de recolectar todas las armas y munición como puedas llevar. Tendrás que recargar posiblemente antes de que tus enemigos puedan recogerlas, y si las tienes tú limitas las armas que los oponentes pueden utilizar contra ti."





Bruce dice... "Roadhouse fue uno de los mapas más populares de Prey durante su desarrollo dada la mezcla de enemigos humanos y alienígenas, la gran selección de armas y los magníficos escondites y freir a los sorprendidos enemigos -el baño era uno de ellos, por supuesto. Hay un montón de diversión en el modo Deathmatch y en el Deathmatch por equipos, y es magnífico ver lo que los diseñadores han hecho después de verlo en el juego principal."

Escalinata

Intenta acostumbrarte a saltar sobre los huecos de la escalinata -un buen jugador debe ser capaz de llegar al piso de arriba sin caerse. Coge el lanzador Crawler del baño y pasa a la defensiva desde esa posición. Ten cuidado cuando pases por la parte inferior de las escaleras, porque los jugadores pueden esconderse en las sombras y son muy difíciles de detectar en esa ubicación.

Bruce dice... "Esconder tu cuerpo y atacar con el modo espiritual es una de las mejores tácticas que puedes emplear en el juego, porque puedes liquidar al enemigo con un disparo certero. Usando el modo espiritual puedes descubrir más fácilmente las posiciones de partida de los enemigos y recoger ítems. Pasar al modo espiritual es una buena táctica en distancias cortas. La mayoría de jugadores no esperan que lo uses cuando están acercándose, y se convierten en un objetivo más sencillo para ti."

El Patio

Es un lugar magnífico para convertirse en francotirador -accede al tejado por el portal sobre el bar principal y muévete alrededor del anillo superior para disparar-. Hay un buen escondite entre los dos contenedores de basura, donde están las palas eléctricas. Escóndete detrás y usa el modo espiritual para atacar a cualquiera que esté cerca, aunque no te alejes demasiado de tu cuerpo.



Bruce dice... "¡Comunicación! Siempre es bueno saber en el combate dónde están tus compañeros. -especialmente en algunos niveles donde te puedes confundir con los cambios de gravedad y los portales. Si juegas en un equipo regularmente ten la costumbre de llamar siempre de la misma manera a algunas áreas del mapa. Es sorprendente la cantidad de gente que se olvida de esto y queda totalmente perdida en medio de una pelea..."

BATHROOM

STAIRWELL

BACK YARD

BASEMENT

JUST CAUSE

LO QUE NO TE PUEDES PERDER EN TUS VACACIONES 'SOÑADAS'

Hay un montón de cosas que hacer a lo largo y ancho de San Esperito. Derrocar al Gobierno sólo debe ser una de las mil formas de pasar tu tiempo en la isla. Aquí tienes las mejores.

1

De la base a la playa

Escalamos la montaña más alta de San Esperito y encontramos una base de radio. Entra por una puerta lateral, sube al tejado y lánzate al vacío desde allí.



"Llegar a la cima es duro. Roba un helicóptero y hazlo más fácil"

2

Con aspas y a lo loco

La isla está repleta de helicópteros armados hasta los dientes, pero el Jackson JC-2 es el más devastador. Lánzate en paracaídas sobre la base de la Armada y quítaselo a los de caqui.



"Parece un tanque que vuela, el JC-2 está armado hasta las aspas"

3

Vuelo en el Casino

El casino de Quesada invita a una caída libre sobre un peligroso tejado. Abre el paracaídas en el último segundo, mola más.



"¿Hasta cuántos centímetros del suelo pueden aguantar tus nervios?"

4

Roba el jet

Está solo en una pista poco vigilada. Es uno de los aviones más rápidos de San Esperito, y no es nada propenso a caerse.



"El jet es perfecto para darse una vuelta rápida por la isla"

5

Excavadoras con mucha marcha

El terraplén tiene un vaivén continuo de excavadoras, día y noche. No son cochazos ni apisonadoras, pero puees cargarte a la poli con sus palas.



"Fuentes pero lentas, pueden demoler puertas, coches..."

6

Todo casino tiene un punto débil

En los sótanos del casino hay un túnel de acceso al que sólo se llega por mar. Coge una lancha desde la bahía hasta su entrada y escóndete de los guardias.



"Salta del bote por un lado para llegar a tierra firme"

7

Rico y el volcán

En el corazón de la isla hay un enorme volcán, aunque en los últimos años le ha dado por estar inactivo. Ahora tiene hasta una discoteca.



"El tugurio está lleno de militares. Prepárate para salir pitando"

8

¿Quieres ser patrón de barco?

En el aeropuerto principal se encuentra el mayor avión de carga de la isla. Su gigantesco tamaño hace difícil despegar y moverse en el aire. Inténtalo y hazlo aterrizar en la bahía.



"Ya en tierra, hazte con una bici y llévala a la parte trasera del avión"

»Si te gustó 'Top Gun' prepárate a pasarte el día en el aire

9

Robar un jet es un marrón

Robar el jet plata de Ulises McCoy es un lujo, pero no es nada fácil. La base militar que lo guarda es un hormiguero de tropas. Déjate caer en picado y sal de allí pitando.

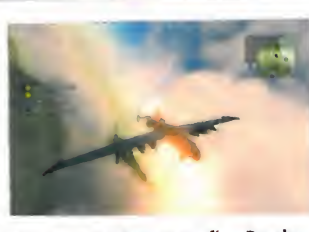


"Una vez en el aire vuela a las once en punto y escapa"

10

Un arsenal con alas

Al norte del aeropuerto hay una base con el Rage-Johnston f-10 Fantasma esperándonos. Es capaz de hacer volar lo que sea con sus cañones frontales.



"¿Lo quieres? Pues no te fíes. Prueba a aterrizar y sufre..."

11

De paseo por el Valle de la Muerte

Este estrecho cañón es perfecto para revivir aquellos momentos de 'Top Gun' con los que siempre soñaste. Inténtalo con un caza Ulises, acabando con ese giro a la izquierda bajo el puente.



"Mantente lo más bajo posible y gira a la izquierda antes de..."

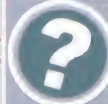
12

Cuidado con el puente

Esta parece fácil. Basta con encontrar un puente, localizar una pequeña avioneta y hacer un giro de 360°. En el papel es sencillo, pero hacerlo bien se convierte en un desafío.

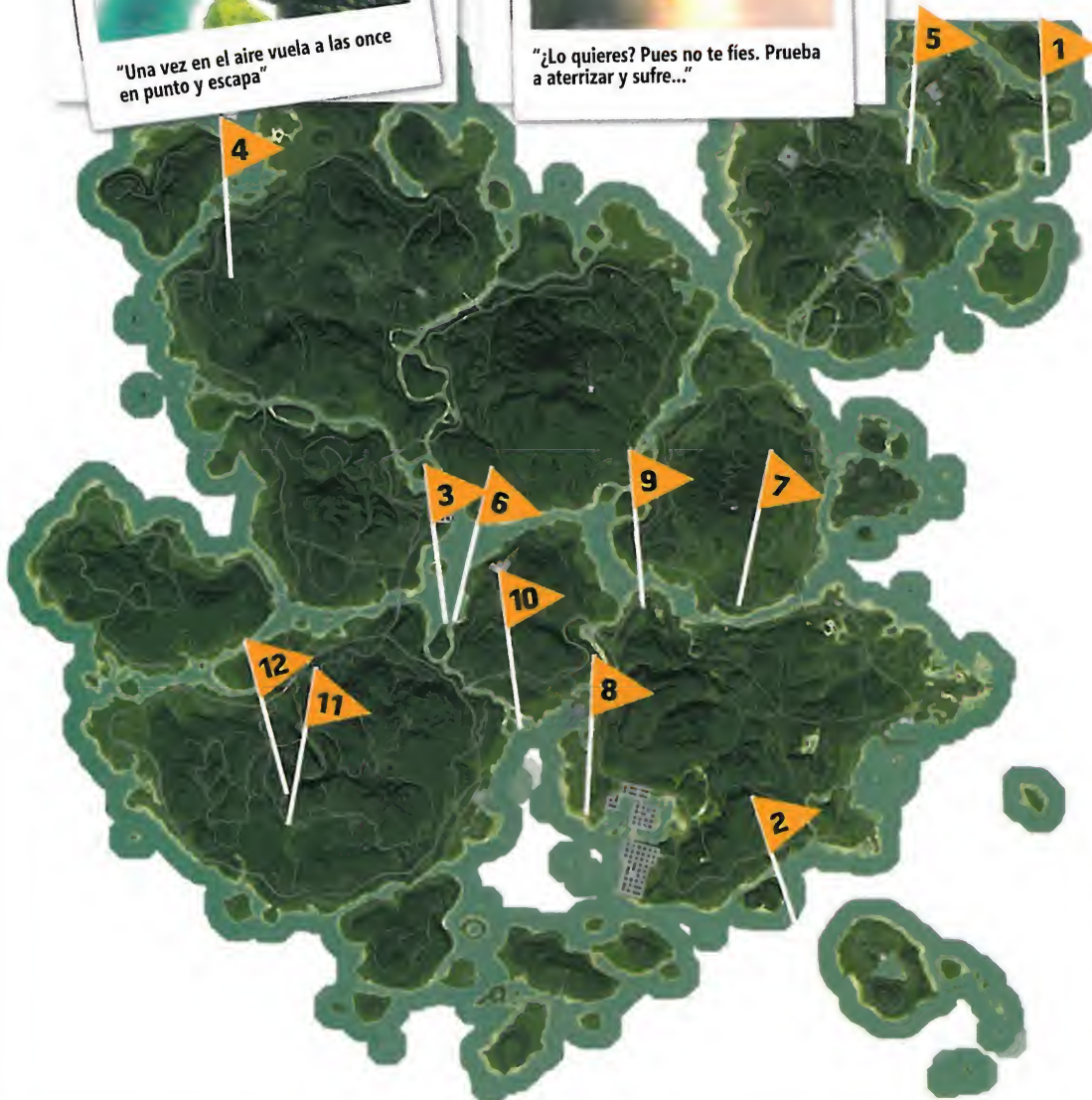


"Hazlo con un pequeño biplano y después inténtalo con un carguero si te quedan ganas"



¿QUIERES MÁS?

San Esperito es absolutamente gigantesco. Nosotros sólo hemos arañado la superficie de todo lo que puedes ver o hacer en la isla. Si encuentras algo especialmente interesante que hacer, ¿por qué no nos lo cuentas enviándonos un email a xbox360@recoletos.es?



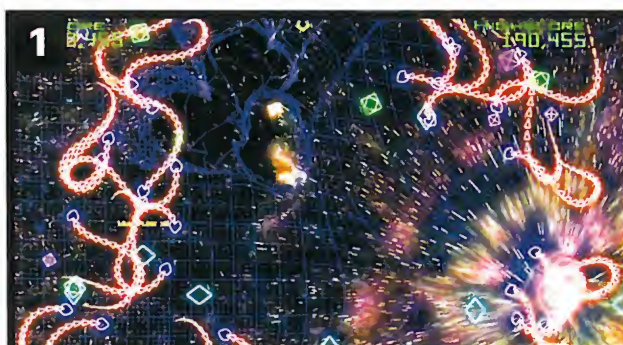
¡LAS DESCARGAS IMPRESCINDIBLES!

ÍNDICE DEL BAZAR XBOX LIVE

No tires tus Puntos Microsoft – mira

Top
5

JUEGOS XBOX LIVE ARCADE



GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

EDITOR: BIZARRE CREATIONS DES: BIZARRE CREATIONS JUGADORES: 1-4 PRECIO: 400MP

Se dijo: "Retro Evolved es uno de los más grandes shooters de dos sticks jamás concebido. Una explosión para los ojos, los pulgares y el cerebro." Puntuación: 9/10

2



DOOM

EDITOR: ACTIVISION DESARROLLADOR: NERVE JUGADORES: 1-4 PRECIO: 800MP

Se dijo: "El original es todavía tan enfermizamente adictivo como siempre. ¡Debes probarlo!" Puntuación: 9/10

3



STREET FIGHTER II:HF

EDITOR: CAPCOM DESARROLLADOR: CAPCOM JUGADORES: 1-2 PRECIO: 800MP

Se dijo: "Si tienes un hueso nostálgico que necesita romperse, este es el juego". Puntuación: 9/10

4



CLONING CLYDE

EDITOR: NINAJEE DESARROLLADOR: J KENWORTHY ENT JUGADORES: 1-4 PRECIO: 800MP

Se dijo: "Un encantador juego de la vieja escuela... el mejor ejemplo de plataformas y puzzles". Puntuación: 8/10

5



MARBLE BLAST ULTRA

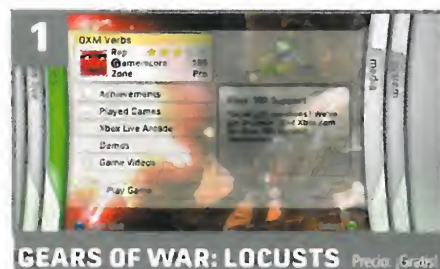
EDITOR: GARAGE GAMES DESARROLLADOR: GARAGE GAMES JUGADORES: 1-8 PRECIO: 800MP

Se dijo: "Un juego de puzzles para habilidosos que te hará sacar toda la destreza". Puntuación: 8/10

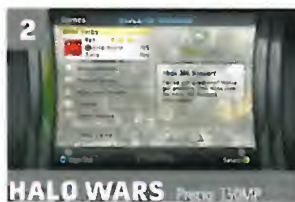
Top
5

LOS 5 MEJORES TEMAS DE XBOX 360

Hay un Tema para casi cualquier juego de Xbox 360 que ha salido, pero ¡sólo la élite puede entrar en nuestro Índice! Este mes los cinco mejores Temas son:



GEARS OF WAR: LOCUSTS Precio: Gratis



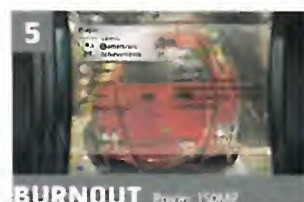
HALO WARS Precio: 150MP



STREET FIGHTER II Precio: 150MP



DEAD RISING Precio: 150MP



BURNOUT Precio: 150MP

Top
5

IMÁGENES DE JUGADOR XBOX 360

Hemos escogido los cinco packs de imágenes que van a hacer que tu tarjeta de jugador esté más bonita y reluciente.



XBOX HALO WARS Precio: 80MP



LEGO SW II PACK 2 Precio: 80MP



DEAD RISING (PACK 2) Precio: 160MP



STREET FIGHTER II Precio: 100MP



HALO 3 PACK Precio: 80MP

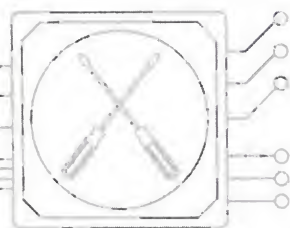
100
Puntos
Microsoft
£1.19

spf.com

*My personal
stories*

SPRINGFIELD

Men & Women Fall Winter 06/07



XBOX Life

AMPLÍA TU MENTE A UN MODO DE VIDA

HDTV PARA INICIADOS

Te contamos todos los secretos de la Alta Definición para que puedas como elegir el mejor monitor para tu Xbox 360

LA SENSACIÓN DE REALIDAD de nuestro entretenimiento pende de un hilo, el de la HDTV o televisión digital de alta definición. Se trata de un sistema que nos permite visualizar nuestros videojuegos con la mejor calidad. La aparición de Xbox 360 se ha convertido en uno de los impulsos para que se convierta en prácticamente indispensable contar con dispositivos visuales cada vez más potentes entre los jugadores. La evolución en el desarrollo de videojuegos en los últimos años nos ha traído enormes mejoras en conceptos de calidad gráfica y sonora. Sin embargo, el precio sigue sin bajar como nos gustaría. Aunque ha caído bastante en los últimos meses, sigue siendo casi prohibitivo en algunos modelos. Pero como

»Xbox 360 es el impulso para que la HDTV sea indispensable

nosotros somos curiosos por naturaleza nos hemos metido en un centro comercial para compararlos y nos hemos tenido que llevar las manos a la cabeza por la enorme variedad en tipos de dispositivos - Plasma, LCD's, CRT's...- y la cantidad de tecnicismos que les rodean y que nos aturullan. Para que cuando seáis vosotros los que vayáis "de compras" no se convierta la experiencia en una locura, os vamos a guiar para comprar uno de estos aparatos. Por lo menos vamos a hacer lo posible para que entendáis qué os pueden llegar a ofrecer para que la experiencia visual de vuestra Xbox 360 sea muy superior a la que estabas teniendo hasta ahora.

RESOLUCIONES

480i (SDTV): 640X480, entrelazado, 4:3
480p (EDTV): 640X480, progresivo, 4:3
720p (HDTV): 1280X720, progresivo, 16:9
1080i (HDTV): 1920X1080, entrelazado, 16:9

¿Qué TV te vas a comprar?

Vas a necesitar tener en cuenta elementos como el espacio que tienes disponible, el presupuesto o la perspectiva desde la que vas a mirar esa pantalla.

CRT

Es la televisión de siempre. Es y ha sido el más extendido en todos los hogares en forma de televisión, monitores y osciloscopios. Conocida también popularmente como televisión de tubo, en parte por su nombre (Tubo de rayos catódicos). Su inconveniente es su tamaño y su peso, factores que no se estilan actualmente en ninguna tendencia decorativa, por ello se tiende a sustituir por cualquier tipo de pantalla plana. A su favor podemos comentar que siguen siendo los reyes del mercado en tonalidades oscuras en su profundidad, y que podemos ver la tv desde cualquier ángulo sin que se deforme la imagen independientemente de donde nos sentemos. También debemos saber que la gran mayoría de CRT's del mercado no soportan la resolución preferida de Xbox 360 (720p). Si a esto le unimos que los últimos juegos están apareciendo en formatos de 1080i, con pantallas de este tipo no evolucionamos demasiado.

La buena noticia es su precio, ya que su versión de 26" ronda los 350€, aunque si buscamos algo más decente, entre 34" y 42", este puede llegar a los 1300€.

DLP

En español "Procesamiento Digital de la Luz". Es la tecnología utilizada en el mercado de la proyección. Entre sus ventajas destaca la suavidad de las imágenes, la profundidad y el contraste. Esto para las consolas no es poco, ya que se convierten en verdaderos referentes gráficos debido a su excelente calidad, su resolución de 720p garantizada y su capacidad para mostrar todos los ángulos. Sin embargo debemos estar seguros en la





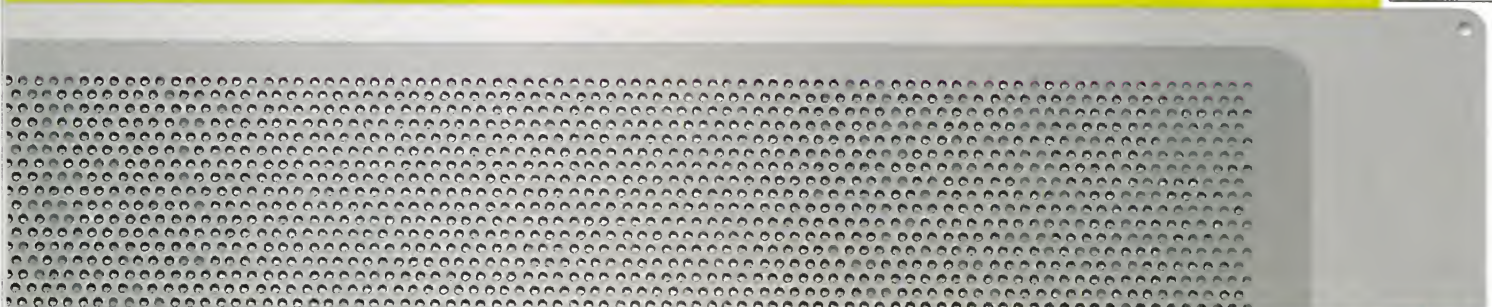
¿QUÉ SON LAS SIGLAS DLP?

Digital Light Processing, el Procesamiento Digital de la Luz que se utiliza en los proyectores a través de la creación de imágenes a través de espejos microscópicos.



CRTs HD READY

Si has tomado la decisión de comprarte un CRT, al menos ten en cuenta que lleve la etiqueta HD Ready que lo capacita para ser compatible con la Alta Definición.



DICCIONARIO BÁSICO DEL HD

01 02 03 04 05

RESOLUCIÓN

Si nos preguntamos qué importancia tiene hemos de saber que un tamaño normal (640x480) muestra una imagen en pantalla de 307.200 píxeles. Mientras que una resolución de 1280x720 mostrará 921.600 píxeles por pantalla. Es prácticamente el triple. Sin duda alguna esto aumenta la definición en la imagen y lo debemos tener muy en cuenta.

MODO

ENTRELAZADO

Etiqueta i (interlaced) Debemos saber que el primero es el que se ha usado siempre en la televisión convencional, 480 líneas de color que crearán la imagen que vemos. Una imagen entrelazada se superpondrá sobre otra hasta dibujar la imagen que vemos, para el ojo humano es inapreciable ya que estas líneas se condensan muy rápido.

MODO

PROGRESIVO

Etiqueta p (progressive) El modo progresivo, sin embargo, muestra en pantalla todas las líneas a la vez y comprime mejor el video. No hace falta decir la diferencia entre 480 y 720 líneas dibujadas en pantalla.

FORMATO DE PANTALLA

Los formatos 4:3 y 16:9 o "Aspect Ratio" simbolizan la anchura y la altura de la resolución en pantalla. 16:9 es que de cada 16 píxeles en pantalla horizontales hay otros 9 verticales. Este formato también es conocido como "widescreen".

REFRESH RATE

El "Refresh Rate" o la frecuencia de muestreo nos indica la cantidad de líneas que se muestran en pantalla. Cuanto más rápida sea la frecuencia de dibujo en pantalla menos sufrimos, hablando de videojuegos esto es importante si deseamos conservar nuestra vista.

»Una resolución de 1280x720 mostrará 921.600 píxeles en pantalla

adquisición, proyectores hay muchos pero ha de ser de última generación. Debemos saber que en ciertos modelos muy sencillos se aprecian imágenes con diversidad de color (efecto arco iris) que son mostradas por un chip de bajo coste. Por tanto si pensamos en adquirir uno decente debemos ser consecuentes y desembolsar entre 1500 y 4000€

PLASMA

Si te consideras un experto de los videojuegos, el dinero no puede ser la excusa, sin duda el plasma es tu mejor elección. Junto con un buen dispositivo de audio la sensación es alucinante. Si hablamos técnicamente diremos que un plasma es una pantalla plana donde la luz se crea por la "excitación" del fósforo que descargan gases nobles entre dos pantallas de vidrio. Este gas es completamente inofensivo y es el que tenemos que recargar cada 6 o 7 años, que es su

período de vida aproximado. Junto con su precio elevado es su principal inconveniente. Si buscamos una calidad de video superior a todo lo normal esta debe ser nuestra elección. No obstante, debemos de ser precavidos, ya que los modelos más baratos no soportan resoluciones de más de 480p. Hasta ahora las resoluciones más altas que podemos encontrar para este tipo de aparatos son de 1366x768. Las pulgadas varían entre 38" y 60" y su precio entre 1500 y 12000€.

LCD

Sin duda es una de las opciones más interesantes en lo que a calidad/precio se refiere. Su pantalla de compone de cristal líquido que orienta la luz en su interior. Es muy vivo en lo que a colores se refiere y mantiene un brillo espectacular. Si hablamos de LCDs lo que nos interesa para jugar es una pantalla que nos ofrezca una buena "frecuencia de muestreo" o "refresh rate". Cuanto mayor sea ésta menos nos dejaremos los ojos. No son monitores excesivamente grandes, al contrario, son bastante ligeros en peso y no tienen demasiado grosor. Podemos encontrarlos de todos los tamaños, desde 20" hasta 65", no obstante los comprendidos entre 35" y 40" ofrecen una gran calidad a un precio interesante. Los precios varían en torno a los 600€ y 5000€.

Y EL PRÓXIMO MES
LAS MEJORES
OFERTAS EN HD



Móviles

JUEGOS PARA SALIR DE CASA

Cuando te dejas la Xbox 360 en casa y te entran ganas de pulsar botones de nuevo, tienes la opción de bajártelos a tu móvil



MARCA FÚTBOL 06

Disfruta al máximo de la gestión de tu equipo preferido a través del manager de fútbol más completo en la pantalla de tu móvil.

ENVÍA: MAFUTBOL al 7788*

*Precio 1,20 € + IVA, necesarios 3 SMS



ANAKONDA

Un clásico de los móviles con un aspecto renovado y más niveles.

ENVÍA: WEB ANAKONDA al 7777*

*Precio 1,20 € + IVA, necesarios 3 SMS



TARRES TRIAL MASTER

Demuestra tu habilidad con la moto con el campeón del mundo Jordi Tarrés.

ENVÍA: MAFUTBOL al 7788*

*Precio 1,20 € + IVA, necesarios 3 SMS

¡Nº 1!
Mundial!



TODO LO QUE VES... SUSCRIBETE
POR SÓLO 0,30€ SMS
Recibido+IVA

7733
www.clubmovilista.com
Atención al cliente
902 16 77 77

**Graciosos, traviesos...
BUPUPPIES**
¡ADÓPTALOS!

Envía **ALTA BOXJUEGO** seguido del que quieras al 7733.
Ej: **ALTA BOXJUEGO BUPUPPIES**

Más JUEGOS alucinantes...



SONITONOS
¡Parodias de famosos para partirse de risa!

Envía **ALTA BOXSONITONO** y el código al 7733.
Ej: **ALTA BOXSONITONO BRUCE**

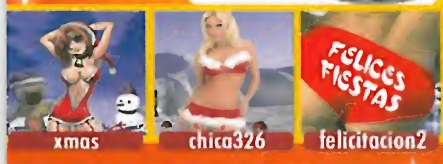
- Nuevo** Parodia Bruce: Be whisky, my friend! **BRUCE**
- Nuevo** Parodia Martini: Georgeeee! No Martini??? No party! **MARTINI**
- En ocasiones veo muertos... puede que sea por los porros. **MUERTOS**
- Qué fuerte, o sea, ¿estoy sonando y no me coges? **PIJO**
- Mmmmm, hola, ¿Cómo estás? ¿Quieres cogerme? Toca aquí, dale aquí, aquí... **ORGASMO**
- Como el luisma es tonto, no se entera de que le suena el móvil... **ELLUISMA**
- Botellónnnnn, botellón... Estamos de botellón... (La canción del botellón) **BOTELLON**
- ¡Ahí está tu teléfono móvil, que tiene pititono, p3, sarvaslip...! **MURTIMEDIA**

ANIMACIONES CON PURPURINA

Envía **ALTA BOXANIMACION** y el código al 7733.
Ej: **ALTA BOXANIMACION ABRAZO**



¡NAVIDAD SEXY!



¡FONDOS CON TU NOMBRE!

Envía **ALTA BOXFONDO**, el código y tu nombre al 7733.
Ej: **ALTA BOXFONDO DIABLASEXY QUIBOX**



Envía ALTA BOXPOLITONO o ALTA BOXSONITONO y el código al 7733. Ej: ALTA BOXPOLITONO SILENCIO

Tema	Código	Tema	Código
DAVID BISBAL - SILENCIO	SILENCIO	Marche - Necesito Libertad	libertad
David Tavaré - Summerlove	summer	JMP - Toda La Noche	lanoche
Holly Dolly - Dolly Song	dolly	Antonio José - Te Traigo Flores	flores
Manuel Carrasco - Y Ahora	yahora	Batuka - Instinto Animal	instinto
Merche - Bombón	bombon	David Bisbal - Mami	mami
JMP - Tu Gatita	gatita	La Caja De Pandora - Acuérdate Bien De Mi Cora	acuerdate
Aventura y Don Omar - Ella Y Yo	ellaoyo	David Bustamante - Por Ella	porella
Merche - Eras Tú	eras	La Caja De Pandora - Dónde Te Escondes	escondes
David Bustamante - Besame	besame	Chenoa - Tengo Para Ti	tengo
September - Sablitos	sablitos	Poca - Más Allá	masalla

Envía **ALTA BOXPOLITONO o ALTA BOXSONITONO** y el código al 7733. Ej: **ALTA BOXSONITONO BABEL**

Elige el tipo de sonido que quieres: **VO** VERSIÓN ORIGINAL (incluye a los artistas del copyright) **SONIDO REAL** (sonitono)

Movilista advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos

canción	código
David Bisbal - Torre De Babel	babel
Noche De Sexo	desexo
David Bisbal - Quién Me Iba A Decir	decir
Ni Una Sola Palabra	palabra
Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	respiro
Labios Compartidos	labios
Por La Boca Vive El Pez	elpez
Ojú Lo Que La Quiero	oju
A La Primera Persona	primera
Libertá (Hip Hop)	liberta
Besos	besos
Let Me Out	letme1
Te Busqué	tebusque
Farandula	farandula
En Qué Estrella Estará	estara
Con Un Porrito En La Mano	conporrito
Es Como La Cocaína	cocaína
Salve Rociara	salve
No Te Vistas Que No Vas	vistas

canción	código
Kill Bill (Silbido)	silbido
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	avivir
Rebelde	rebelde
El Último Mohicano	mohicano
El Exorcista	exorcista
El Padrino	padrino
Gladiator	gladiator
La Pantera Rosa	pantera

canción	código
Rakata	rakata
Rompe	rompe
Valió La Pena	valio
Yo Te Quiero	tequiero
Angelito Vuela	angelito
Pa' Mi Guerrera	guerrera
Santa Fé - Fruta Prohibida	fruto
Tu Cuerpo En La Cama	tucuerpo

Al enviar un mensaje con la palabra "ALTA" te suscribes al Club Movilista. Recibirás periódicamente en tu móvil un mensaje con nuestros mejores contenidos. El coste de cada sms recibido es de 0,30 € + IVA. Servicio de suscripción. MOVILISTAS COMPATIBLES (más de 300 terminales compatibles). Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, entra en www.movilista.com/compatibilidad. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes adicionales de la operadora. Atención al cliente: atención@movilista.com. Para contacto profesional: negocios@movilista.com. Movilista es una compañía del Grupo Touch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Tailandia, Rumanía, Polonia, Rusia, Sudáfrica, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos, Nueva Zelanda y Francia. Tu número de teléfono se incorporará a un fichero automatizado destinado por Grupo Touch Movilista España S.L. a ofrecer ocasionalmente productos y servicios de tus intereses. No obstante, de acuerdo con la Ley Orgánica 15/1999, tienes el derecho de acceso, rectificación y cancelación de tus datos, al cual puedes ejercitar enviándonos un correo electrónico a la dirección info@movilista.com con tu número de teléfono móvil y la palabra "BAJA". Si eres menor de edad, recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido. M082504

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¡8 DEMOS!



NHL 2K7

Atrévete con la franquicia de hockey más entretenida del momento. Sólo la presentación ya es de 10.



SMACKDOWN VS RAW 2007

El Enterrador lucha contra todos en este título de nueva generación basado en el clásico WWE series.



LMA MANAGER 2007

Comienza una nueva temporada y con ella nuevos retos para el manager de fútbol. ¿Podrás ganar la Liga o acabarás quemado?



FUZION FRENZY 2

La fiesta más brutal regresa con mejores gráficos que nunca y acción por los cuatro costados.



LOST PLANET

¡No te quedes helado! Todos los secretos de uno de los juegos de acción más esperados del nuevo año, al descubierto.



DEAD OR ALIVE XTREME 2

No, no es el póster de tu habitación. Es una de las chicas de la isla de Zack. ¿Estás preparado para verlas jugar al volley playa?

XBOX LIVE

arcade

3 CLÁSICOS ARCADE

Deja eso de ir a los viejos recreativos de tu barrio y enciende tu Xbox 360. Vas a flipar con los arcade que te tenemos preparados..

A LA VENTA

28 DICIEMBRE

HA LLEGADO LA HORA⁰⁷

No vamos a hablar de
lo buenos que somos, vamos a
darlo todo en cada partido.
Si vosotros sois rápidos
nosotros seremos más rápidos,
más fuertes y mejores.
Vamos a traerle títulos al club
y orgullo a nuestra ciudad.
Esto no es un negocio, es una pasión.

FIFA⁰⁷



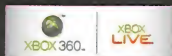
www.hallegadolahora.es



vodafone

3+

www.pegi.info



PlayStation 2



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE